

POWER PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
1/99
TOP DEMO
Heretic II
DEMOS
101st Airborne > Newman Haas Racing > Heavy Gear 2 > Lords of Magic SE > Madtrax > Nightlong > Pinball Arcade > AoE: Rise of Rome > Shogo > Siedler 3 > Speed Busters > Top Gun: Hornet's Nest > Thunder Brigade > Tomb Raider 3 > Trespasser > Wargasm > Global Domination (neu)
ONLINE
> CompuServe > T-Online > WinCim > Ne!Player/War Birds
CD im Heft
Kings Quest 8
Tomb Raider III
Baldur's Gate
Gangsters
Grim Fandango
Feuer & Flamme für Ketzer
HERETIC II
Heiße Weihnacht !
Abe's Exoddus ★ Global Domination ★ Die Siedler III
4 391054 206507 01

3D Action-Adventure der Meisterklasse



DER MEISTERDIEB

Und der Dieb sprach:
„Seht, ich bin ruhig und ohne Scham. Denn das Maß,
mit dem ihr meßt, soll an euch gemessen werden.
Denn da ich der Geringste bin, so werde ich tun,
was ihr vom Geringsten glaubt.
Ich werde fluchen, rauben und töten."
(Aus dem Tagebuch der Hüter)









Redaktion intern

Heiße Weihnacht!

Selten zuvor gab es zum Fest so viele Hiebe: Schlag auf Schlag prasseln gute und noch bessere PC-Spiele auf uns ein. So viele, daß sie kaum alle auf unser Titelbild paßten – und auch unter der Weihnachtstanne wird es wohl eng! Aber wir alle bemühen uns sicher lieber um eine größere Festplatte, als daß wir die langen Winternächte mit öden Fernsehwiederholungen verschwenden. Also, wer noch etwas in der Weihnachtsgeld-Kasse hat, sollte sie geschwind plündern für:
Den Actionkracher Heretic II (Seite 48), das Rollenspielschwergewicht Baldur´s Gate (Seite 128), das witzige wirtschaftsstrategische Gangsters (Seite 54), die bildhübsche Action-Hüpferei Abe´s Exoddus (Seite 112), das supercoole Lucas-Arts-Adventure Grim Fandango (Seite 104), das erwachsen gewordene Kings Quest VIII (Seite 58), die überraschend fesselnde Alien-Abwehrschlacht Enemy Infestation (Seite 136), die furiose Rennsimulation Power Slide (Seite 150), die weltumspannende Raketenschlacht Global Domination (Seite 98), das berühmtberüchtigte Actionabenteuer Tomb Raider III (Seite 132), die beste Fußballsimulation FIFA 99 (Seite 108), das realitätsnahe Actionspektakel Trespasser (Seite 66), die wuseligsten Siedler 3 (Seite 122), die heißeste Basketballaction NBA Live 99 (Seite 140), das magisch-strategische Rollenspiel Mana (Seite 120) und die Warcraft-Diablo-Mischung Rival Realms (Seite 116). Hoffentlich hält der Haussegen diese Spielefülle aus...
Gleich nach Weihnachten droht wieder der Jahreswechsel und damit die Arie der guten Vorsätze. Wir haben unsere bereits mit dieser 1/99-Ausgabe realisiert. Nein, nicht die Vorsätze, weniger zu rauchen, zu trinken, zu essen oder zu arbeiten, sondern unser langgehegtes Vorhaben, endlich die angestaubten Testkästen optisch und inhaltlich zu modernisieren. Wie uns das gelungen ist, seht Ihr in den vielen Testberichten. Wie die Ergebnisse zustande kommen, verrät die „So werten wir!"-Kolumne auf Seite 45.
Ein frohes und ereignisreiches Fest nebst zünftigem Rutsch wünscht

Euer PowerPlay-Team

KOLUMNE

Vererbungs-Lehre

Hat Darwin immer Recht – wird sich stets der Stärkere und das Bessere durchsetzen? Unsere vergleichsweise noch kindliche Computerbranche läßt oft an den evolutionären Grundsätzen zweifeln. Da haben sich Excel gegen Lotus 1-2-3, Explorer gegen Navigator und Windows gegen OS/2 durchgesetzt. Objektiv betrachtet ist dies von der ursprünglichen Produktqualität her nicht ganz nachvollziehbar. Denn: Marketing negiert Naturgesetze. Im noch viel jüngeren Spielemarkt mit seinen ohnehin kurzlebigen Titeln sind solche Verdrängungsmechanismen in dieser Form glücklicherweise noch nicht zu beobachten. Zumal die Produkte nicht so konkret gegeneinander antreten und die Kunden auch auf Dauer neben einem Command&Conquer andere Vertreter der Zunft Echtzeitstrategie kaufen und spielen mögen.

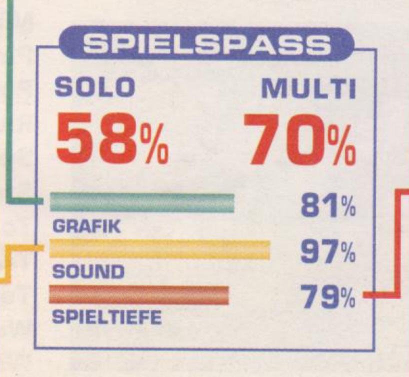


Abgesehen von leichten Stockungen in der Vererbung – manchmal treten die Gene wie jüngst bei Return Fire 2 oder gar Tomb Raider III auf der Stelle – müssen wir aber neidlos anerkennen, daß die PC-Spiele in der 98er Generation um Längen besser geworden sind als noch vor drei, fünf oder zehn Jahren. Im gerade ausklingenden Weihnachtsgeschäft gaben sich mehr gute bis ausgezeichnete Spiele gleichzeitig ein Stelldichein. Die vorherige und diese Ausgabe geben Zeugnis davon. Und gleichzeitig nimmt die schreckliche Flut an ultramiesen, öden und superlangweiligen Schrottspielen spürbar ab. In manchen Monaten verkommt sie sogar zum Rinnsal. Darwin sei Dank, funktionieren die natürlichen Gesetzmäßigkeiten offenbar noch. Aber wehe, jemand setzt die trostlosen Spiele auf irgendwelche rote Listen für bedrohte Arten! Dann komme ich mit meinem Autobahnraser und werde denjenigen Emergency-reif machen. Da hilft dann auch nicht mehr die Metro-Police... *Ralf Müller*

Das ist er, unser neuer Wertungskasten!

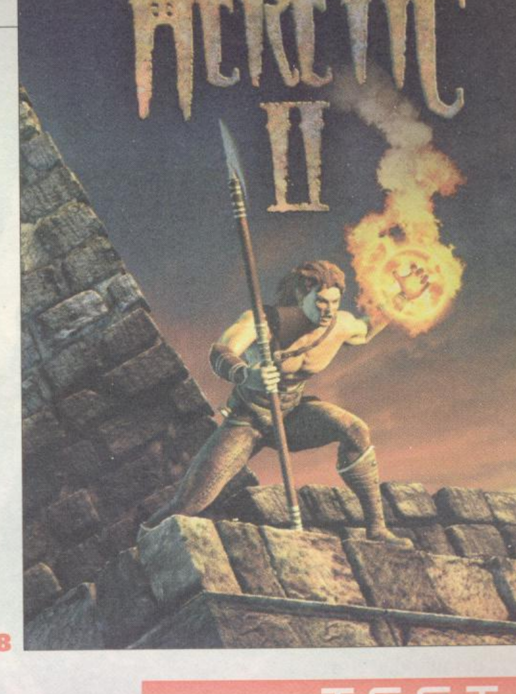
GRAFIK
Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.

SOUND
Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich ausfallen. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

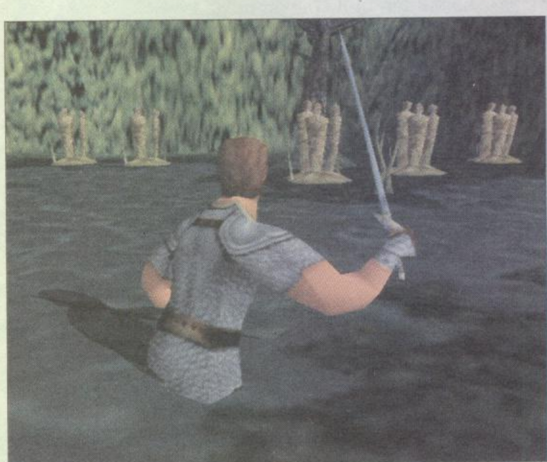


SPIELTIEFE
Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

TITELTHEMEN



Heretic II 48



Kings Quest VIII 58



Tomb Raider III 132



Baldur´s Gate 128

TEST



HARDWARE

SUPPORT

SERVICE

PIPELINE

















Die CD im Überblick

INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

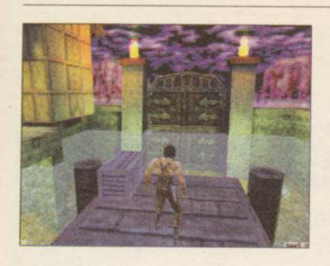


DEMOS

Demos	Größe
Heretic II	62,0 MB*
Newman Haas Racing	5,6 MB*
Heavy Gear 2	61,7 MB*
101st Airborne	73,0 MB*
Lords of Magic SE	22,9 MB*
Madtrax	12,6 MB*
Nightlong	31,4 MB*
Pinball Arcade	14,7 MB*
Age of Empire: Rise of Rome	43,0 MB*
Shogo	64,5 MB*
Die Siedler 3	75,8 MB*
Speed Busters	54,3 MB*
Top Gun: Hornet´s Nest	73,9 MB*
Thunder Brigade	33,5 MB*
Tomb Raider III	11,7 MB*
Trespasser	55,0 MB*
Wargasm	52,1 MB*
Global Domination (neue Version)	0,2 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD





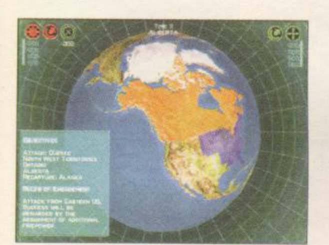
Heretic II
Elf Corvus muß ein Heilmittel für eine obskure Seuche finden und dabei zahlreiche Monster meucheln.
CPU: P200 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Die Siedler 3
Die Wichtelsimulation kehrt zurück. Aufbau-simulanten dürfen sich auf drei Völker, neue Gebäude und Echtzeit-gefechte freuen.
CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 6x



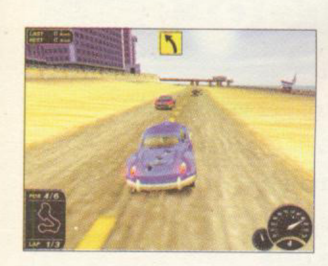
Trespasser
Überleben auf der Dino-Insel ist eine wirkliche Herausforderung, wie Ihr anhand dieser Demo merken werdet.
CPU: PII, RAM: 32 MB min., Grafik: SVGA, D3D, 3 Dfx, CD-ROM 8x



Global Domination
Und ein neues Genre ward geboren: Schweißtreibende Arcade-Strategie. Na dann, viel Spaß!
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 12x



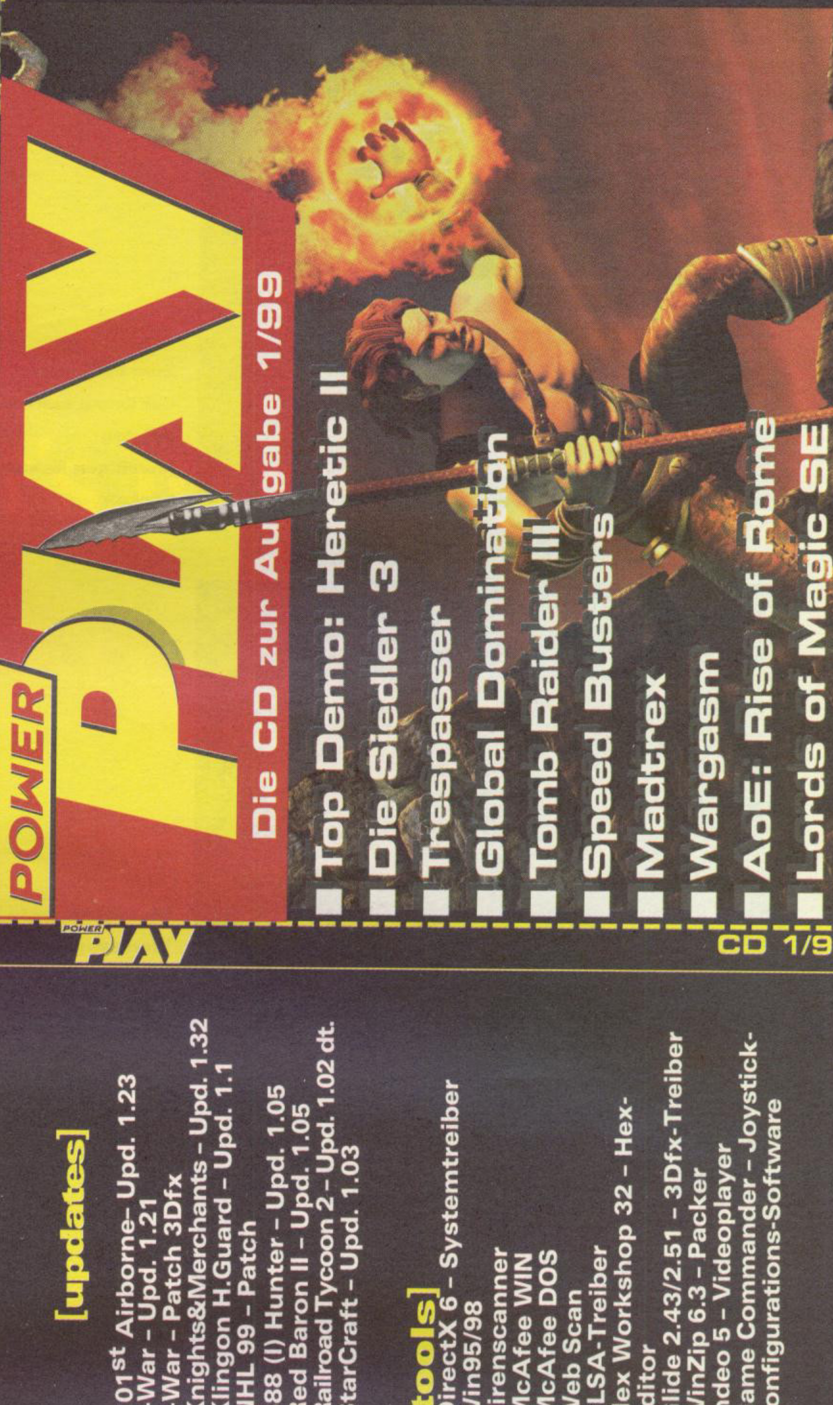
Tomb Raider III
Lara, Teil drei. Wie lasziv sich die Power-Frau durch ihr neues Abenteuer bewegt, könnt Ihr mit Hilfe dieser Demo antesten.
CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Speed Busters
Ubis Konkurrenz zu Need for Speed 3 läßt immer noch auf sich warten. Dafür könnt Ihr aber schon mal die Demo austesten.
CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 6x

AUSSERDEM DEMOS VON:
• 101st Airborne • Newman Haas Racing • Heavy Gear 2 • Lords of Magic SE • Madtrax • Nightlong • Pinball Arcade • AoE: Rise of Rome • Shogo • Top Gun: Hornet´s Nest • Thunder Brigade • Wargasm

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

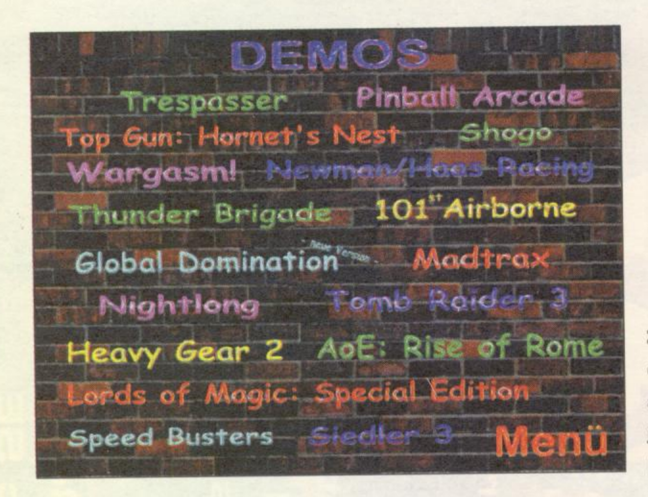


[demos]
- Top Demo: Heretic II
- Newman Haas Racing
- Heavy Gear 2
- 101st Airborne
- Lords of Magic SE
- Madtrax
- Nightlong
- Pinball Arcade
- AoE: Rise of Rome
- Shogo
- Die Siedler 3
- Speed Busters
- Top Gun: Hornet´s Nest
- Thunder Brigade
- Tomb Raider III
- Trespasser
- Wargasm
- Global Domination (neue Vers.)

[online]
- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider
- Net Player/War Birds - Online-Zugangssoftware

[updates]
- 101st Airborne- Upd. 1.23
- I-War - Upd. 1.21
- I-War - Patch 3Dfx
- Knights&Merchants - Upd. 1.32
- Klingon H.Guard - Upd. 1.1
- NHL 99 - Patch
- 688 (I) Hunter - Upd. 1.05
- Red Baron II - Upd. 1.05
- Railroad Tycoon 2 - Upd. 1.02 dt.
- StarCraft - Upd. 1.03

[tools]
- DirectX 6 - Systemtreiber Win95/98
- Virenscanner McAfee WIN
- McAfee DOS
- Web Scan
- ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32 - Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 - 3Dfx-Treiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander - Joystick-Konfigurations-Software



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

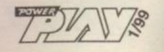
- **101st Airborne– Upd. 1.23**
- **I-War – Upd. 1.21**
- **I-War – 3Dfx-Patch**
- **Knights&Merchants – Upd. 1.32**
- **Klingon H. Guard – Upd. 1.1**
- **NHL 99 – Patch**
- **688 (I) Hunter – Upd. 1.05**
- **Red Baron II – Upd. 1.05**
- **Railroad Tycoon 2 – Upd. 1.02 dt.**
- **StarCraft – Upd. 1.03**

ONLINE

- **CompuServe – Provider**
- **WinCim – Provider**
- **T-Online – Provider**
- **NetPlayer/War Birds – Zugangssoftware**

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Virenscanner:**
  - **McAfee WIN95**
  - **McAfee DOS**
  - **Web Scan**
- **ELSA-Treiber**
- **Hex-Workshop 32 – Editor**
- **Glide 2.43 – 3Dfx-Treiber f Voodoo1**
- **Glide 2.51 – Voodoo2-Treiber**
- **Indeo 5 – Videoplayer**



Messebericht

Aktuelles von der Comdex '98

3rd Generation

Voodoo 3

Die wohl heißeste Neuankündigung für das nächste Jahr kam einmal mehr von 3Dfx und heißt Voodoo3. Der neue Super-Chip ist eine Kombination aus Voodoo-Banshee und einer Voodoo2-SLI-Lösung und wird in zwei Versionen ausgeliefert. Die kleine Variante (Voodoo3 2000) wird mit 125 MHz getaktet und mit einem 300 MHz RAMDAC ausgestattet sein. Der Voodoo3 3000 läuft mit 183 MHz und ist mit einem 350 MHz RAMDAC bestückt.

Die neue Voodoo-Generation von 3Dfx vereint Voodoo2 und Banshee

Durch die schnellen RAMDACs sind extreme Auflösungen möglich. So bringt es der Voodoo3 3000 auf maximal 2048x1536 Bildpunkte mit immerhin noch 75 Hz. Mehr als genug also, um jeden noch so guten Monitor bis an die Grenzen auszureizen. Auch die übrigen Leistungswerte sind dazu geeignet, die Konkurrenz ins Schwitzen zu bringen: Mehr als 7 Mio Triangles / Sek. und über 366 Megatexel / Sek. bringt der neue Voodoo mit ins Rennen und kommt damit im Quake 2 Benchmark bei 1600 x 1200 auf mehr als 30 fps. Wohlgemerkt wurde in Las Vegas nur ein erster Prototyp gezeigt, der vom endgültigen Chip leistungsmäßig noch ein ganzes Stück entfernt sein wird. Neben der reinen Geschwindigkeit kann der neue Voodoo auch noch mit DVD-Beschleunigung, LCD-Bildschirmunterstützung und einem Video-Ausgang aufwarten. Allerdings muß man sich wohl noch bis Mitte nächsten Jahres gedulden, bis man die ersten Voodoo-3-Boards zu kaufen bekommt.

Gegenwind für Intel

Die neuen Chips von AMD

Auch AMD hatte neues zu berichten: der K6-2 ist jetzt mit 366, 380 und 400 MHz lieferbar. Eine Entwicklung, die vorauszusehen war. Hinter verschlossenen Türen gab es allerdings schon die ersten Prototypen des K7 zu bewundern. Zum ersten Mal müßte es AMD mit dieser Neuentwicklung möglich sein, die Lücke zu Intel nicht nur zu schließen, sondern auch noch einen Vorsprung herauszuarbeiten. Der K7 soll den Branchenführer das Fürchten lehren. Erste Benchmarks zeigten, daß die Chancen dafür gar nicht so schlecht stehen. Dazu trat auf der Comdex ein K7-Prototyp mit 400 MHz gegen einen mit 450 MHz getakteten Pentium II an. Das Ergebnis war erstaunlich, hängte der etwas langsamer getaktete AMD Chip den Pentium II doch mehr als deutlich ab. Möglich ist das unter anderem durch eine von DEC gekaufte Technik, die einen Speicherzugriff mit 200 MHz erlaubt. Doch die goldene Hardware-Regel besagt: Traue nie einer Vorführung, bis du das Teil nicht selbst getestet hast. Ob es AMD also tatsächlich schafft, den Pentium zu schlagen, bleibt noch eine Weile offen. Schließlich sind die ersten Samples wohl erst gegen Ende des nächsten Jahres zu erwarten. Leider macht AMD mit dem K7 auch mit den schon traditionellen Niedrigpreisen Schluß. Beim K7, der wohl mit mindestens 500 MHz auf den Markt kommt, will man sich die Leistung, wie bei Intel auch, teuer bezahlen lassen. Die Zeiten, als AMD-CPUs immer für ein Schnäppchen gut waren, sind mit dem K7 also voraussichtlich vorbei, zumindest in der Top-Linie.

Designer-Speaker

Flat-Panel-Boxen

Passend zu den Flat-Panel-Bildschirmen gibt es jetzt auch noch Flat-Panel-Boxen. Der Boxen-Hersteller Benwin hat es geschafft, das Aussehen von Lautsprechern radikal zu verändern. Statt der üblichen klobigen Anordnung aus Magnet und Membran, verwenden die neuen Boxen eine vollkommen ebene Oberfläche, die für die Tonerzeugung an vielen verschiedenen Punkten zum Schwingen gebracht wird. Das Ergebnis kann sich sowohl hören als auch sehen lassen. Die neuen Flat-Panel-Boxen klingen nicht nur sehr gut, sie sehen auch super aus. Die von Benwin gezeigten Exemplare sind nur etwa einen halben Zentimeter dick und wiegen lediglich wenige Gramm. Der größte Vorteil der neuen Technik ist allerdings, daß es quasi keinen Sweet-Spot (optimale Hörposition) mehr gibt. Die Lautsprecher klingen in alle Richtungen gleich und müssen nicht mehr genau auf den Zuhörer ausgerichtet sein. Einen Nachteil hat die Flat-Panel-Bauweise allerdings: druckvolle Bässe sind damit nicht möglich. Wer also richtigen Wumms haben will, kommt an einem Sub-Woofer auf keinen Fall vorbei. Den gibt es deshalb bei den BW2000 gleich mit dazu. Die Boxen und der Subwoofer sind in Amerika bereits für 129 Dollar, also etwa 200 Mark zu haben. Ein Vertriebspartner in Deutschland wird hoffentlich nicht lange auf sich warten lassen.



Die BW2000 von Benwin bringen neuen Schwung in die langweilige Boxen-Landschaft. Die Flat-Panel-Technik macht Schluß mit klobigen Boxen und kleinen Sweet-Spots.



Dafür, daß die Spieler wie Roboter aussehen, bluten sie aber ganz schön heftig

Sport ist Mord

Savage Arena

Auf Amiga machten dereinst die Bitmap Brothers aus England mit ihrem utopischen Zukunftssport „Speedball" Furore und bewiesen damit ein weiteres Mal ihre Entwicklerqualitäten. Jahre später nehmen sich nun ihre Landsleute von Rage (Incoming) der rüden Thematik an und wärmen sie im Brutalo-Ballspiel Savage Arena neu auf. In 16 futuristischen Arenen des 21. Jahrhunderts stehen sich die rabiaten Teams gegenüber, um den Ball so oft wie möglich im gegnerischen Energietor zu versenken. Besonders das rasante Gameplay hebt den Titel von einer gewöhnlichen Sportsimulation ab. In den je eine Minute dauernden Vierteln wird in hoher Geschwindigkeit gepaßt, gelaufen und geworfen, um dem Gegner den Ball abzunehmen, müßt Ihr ihm entweder in Rugby-Manier die Beine wegziehen oder ein paar kräftige Fausthiebe versetzen (wobei Blutlachen auf dem Boden von der Wirksamkeit Eurer Aktionen zeugen). Da die Spieler nur eine begrenzte Leidensfähigkeit besitzen, bzw. auch mal das Zeitliche segnen, müßt Ihr auch ab und zu als Trainer fungieren und freigewordene Positionen aus dem Kader neu besetzen. In einem Ligateil dürft Ihr Euch zusätzlich um Taktiken und Training kümmern. *sf*

Savage Arena
Genre
Sportspiel
Hersteller
Rage
Erscheinen geplant
Ende '98

Manga-Action

Oni

Daß die Jungs bei Bungie Software nicht nur mit dem bekanbnten „Myth" famose 3D-Fantasy-Srategicals machen können, wollen sie demnächst mit ihrem neuen Titel „Oni" beweisen. Behaftet mit einem gewissen Anime-Flair (à la „Shogo" von Monolith), muß der Spieler in diesem knallharten Actiontitel als hübsche SWAT-Kämpferin Konoko das Gangstersyndikat Kage zerschlagen. Mittels Third-Person-Perspektive werdet Ihr die Lady durch eine komplexe 3D-Welt dirigieren. Sollte Euch während der Auseinandersetzungen einmal die Munition für Eure diversen Schießprügel ausgehen, besteht noch die Möglichkeit, das Gesindel mittels asiatischer Kampfsporttechniken in das Jenseits zu befördern. Kontrahenten mit einem hohen künstlichen Intelligenzquotienten, State-Of-The-Art Lichteffekte sowie die völlige Handlungsfreiheit bei der Erfüllung Eurer Missionen sollen „Oni" zu einem herausragenden Action-Hit werden lassen. *cis*

Oni
Genre
Action
Hersteller
Bungie Software
Erscheinen geplant
3. Quartal '99

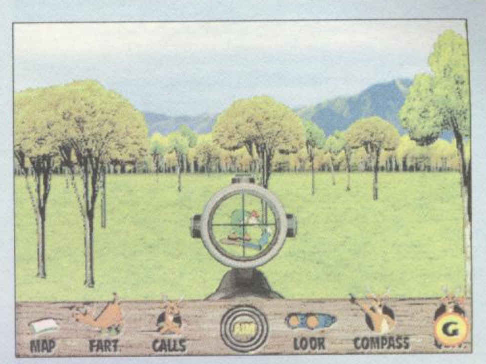


Noch sind die Räume leer...

Bambi schlägt zurück

Deer Avenger

Ausnahmsweise nicht El Nino anzulasten ist die Flut an dumpfen Jagdspielchen, die momentan Nordamerika überschwemmt. Vielleicht liegt's ja daran, daß die Bewohner der Moloche wie Los Angeles oder New York ihre natürlichen Siedlerinstinkte im Wolkenkratzerwald mangels Geweihträgerpopulation nicht mehr ausleben können. Daß selbst mancher US-Bürger nur ein verständnisloses bis amüsiertes Kopfschütteln für die Digi-Waidmänner übrig hat, macht sich jetzt Simon&Schuster Interactive zu Nutze. In ihrer Parodie zum Massentrend drehen die bei uns eher unbekannten Publisher den Spieß – oder besser die Flinte – einfach um und stellen den Jäger ins Fadenkreuz. Am längeren Hebel der Knarre sitzt dann natürlich der Hirsch, der sich so für den jahrhundertelangen Genozid trophäengeiler Menschen rächt. Um zu garantieren, daß das Spiel nicht nur von Jägerblut, sondern auch von ätzendem Humor nur so trieft, wurde mit Brian McCann ein professioneller Kalauerproduzent (Conan O'Brian-Late Night Show) engagiert, um das Storyboard zu schreiben. Was wohl die BPjS dazu sagen wird, daß in Deer Avenger mit MP, Bazooka oder Steinschleuder die Jäger zu den Gejagten werden? *fe*



Der Hirsch kann den Jäger auch anlocken... durch seine Darmwinde

Dashing through the snow...

Snowmobil Racing

Als mobilstes Volk der Welt genügt es den Amerikanern nicht, Ihre weiten Landschaften mit PKW oder Monster-Trucks durchzuackern, sie erfreuen sich auch an anderen benzinbetriebenen Lustspendern wie Jet-Skiern, Quad-Bikes oder Motorschlitten. Mit einer Simulation der letzteren steigt GT Interactive als erster Publisher in das diesjährige virtuelle Wintersportvergnügen ein. Die Kufen fünf originaler Schnee-Mobile von Yamaha bis Ski-Doo sind frisch gewachst, um Euch durch die verschneiten Landschaften von Minnesota, Iowa oder Maine schlittern zu lassen. Auch die Ruhe des Yellowstone Nationalparks dürft Ihr mit den winterlichen Sportgeräten stören. Ansprechende 3D-Grafik mit viel Schneegestöber und spiegelnden Eisflächen, beherzten Sprünge, knochenbrechenden Stürzen und einem fetzigen Soundtrack sollen Euch einen heißen Winter bescheren. *sf*



Zugefrorene Seen und dampfende Geysire: Natur pur, und das ohne einen Meter

Snowmobil Racing
Genre
Rennspiel
Hersteller
Singletrac/ GT Interactive
Erscheinen geplant
Ende '98



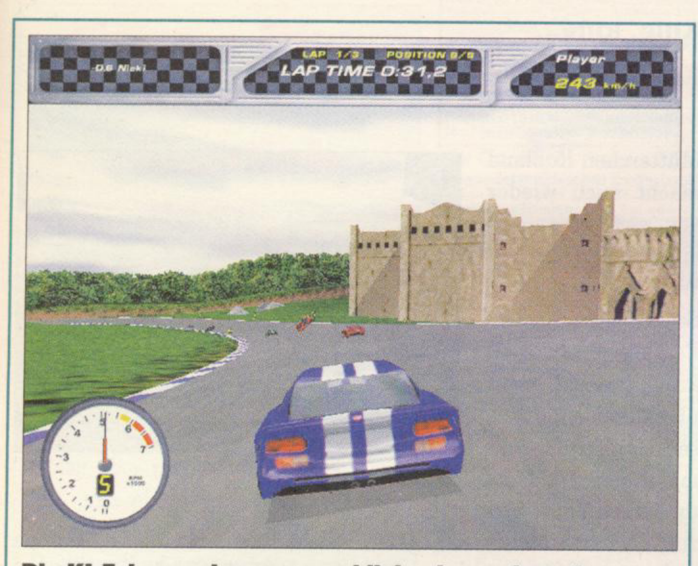
Die Fliehkraft sei mit Dir

Extreme G2

Viele Spiele gibt es ja wirklich nicht, die bisher den Kauf eines Nintendo 64 rechtfertigten, das ultraschnelle Zukunftsrennen „Extreme G" gehörte aber auf jeden Fall zu der kleinen Truppe an Toptiteln. Vom Erfolg des ersten Teils beeindruckt, hat sich Probe Entertainment gleich in die Arbeit zum Nachfolger gestürzt und bedenkt nun netterweise auch PC-Benutzer mit flotten Future-Bikes. Auf einem gut gerüsteten PC werdet Ihr über 35 extrem flott animierte 3D-Strecken befahren dürfen, die durch Lichteffekte, viele Details und gelungene Hintergründe noch gehörig aufgepeppt werden. Zur Fortbewegung dienen dabei 16 hypermodern gestylte Motorräder mit dazugehörigen Besitzern aus allen Teilen der Galaxis. Zum fahrerischen Können ist auch noch Treffsicherheit angesagt, Power-Ups auf den Kursen verschaffen Euch ein üppiges Arsenal an Waffen wie Raketen, Plasmawerfern oder Lasern. Bis zu 16 gesellige Spieler werden ihre Reaktionsfähigkeit über LAN oder Internet messen dürfen. *sf*

Trotz früher Version ist die Grafik schon recht beeindruckend

Extreme G2
Genre
Rennspiel
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant
1. Quartal '99



Die KI-Fahrer agieren menschlich, sie machen also auch Fehler

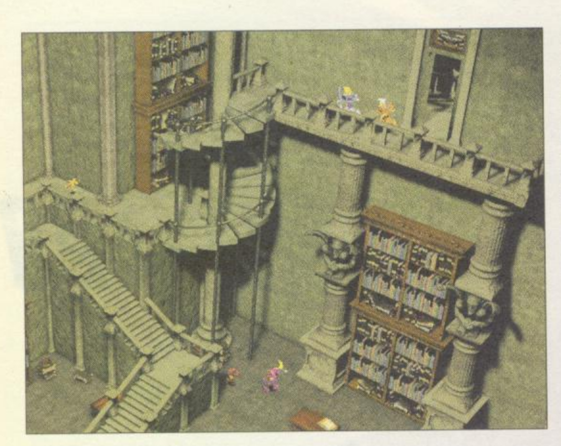
Schicke Schlange

Viper Racing

Nach der superschweren Simulation Grand Prix Legends hat Sierras Sportabteilung schon wieder einen heißen Ofen in der Garage stehen. Diesmal dreht sich alles um den geheimen Traum jedes Vierradfans, die Dodge Viper, ein Auto, das selbst überzeugte Porsche-Yuppies vor Sozialneid erblassen läßt. Verschiedene Modelle der sportlichen Marke sind akkurat umgesetzt im Spiel wiederzufinden, mit mächtig vielen PS unter und dem blankgewienerten Lack über der Haube – in dem sich die Umgebung buchstäblich glänzend spiegelt. Gefällt Euch die voreingestellte Farbgebung nicht, dann könnt Ihr in einem Editor Eure Geschmackssicherheit durch Umlackieren und Anbringen von Rennstreifen oder Aufklebern unter Beweis stellen. Im Tuningshop dürft Ihr zudem – abhängig vom Kontostand – leistungsfähigere Bauteile für Euer Baby einkaufen. Durch drei abgestufte Realitätsgrade kommen sowohl die Arcade- wie auch die Simulationsfreunde unter Euch zu ihrem Vergnügen. Ganz besonders die acht Strecken, die Ihr auch rückwärts abfahren dürft, können schon in der spielbaren Vorversion durch Ausbleiben von Pop-Ups und viel Detailreichtum gefallen. *sf*

Die wohl ungewöhnlichste Perspektive eines Rennspiels

Viper Racing
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Sierra Sports
Erscheinen geplant
Januar '99



Irgendwie erinnerte uns dieses Bild an die Bibliothek in „Der Name der Rose"

Gut versilbert

Silver

Diese Mischung aus Action und Rollenspiel könnte wohl zu den Überraschungs-Highlights des kommenden Jahres gehören: Der böse Zauberer Silver hat die Frau von David gekidnappt. David will ihm diese Unfreundlichkeit natürlich heimzahlen und seine Jenny retten, weshalb er sich in einem Game, das von der Präsentation her stark an „Final Fantasy VII" erinnert, durch die nonlineare Story schlägt. Wir hoffen darauf, Euch den Titel bereits im nächsten Heft ausführlich vorstellen zu können. *jn*

Silver
Genre
Mixtur
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
1. Quartal 99

Kille, kille...

Killer Tank

Mütterchen Rußland macht auch wieder von sich reden. In einer futuristischen Welt, die mit einen Schuß Blade Runner-Feeling aufwarten kann, hat ein leicht überkandidelter Wissenschaftler die Zeitmaschine erfunden – und einen Superpanzer, dem sich nichts entgegenstellen kann. Nun schickt er seinen Kumpel mit dem Monster-Tank auf (Zeit-) Reisen, um die Dinge so zu lenken, wie sie ihm passen. Die Designer wollen vier Kampagnen mit insgesamt 20 Missionen einbauen, in denen alles plattgeballert werden muß, was nicht bei Drei auf dem Baum ist. Zu diesem Zweck kann man mitten in der Pampa neue Waffen aufsammeln und gelegentlich sogar auf einen anderen Panzer umsteigen. *jn*



Die Steppe ruft!

Killer Tank
Genre
3D Action
Hersteller
Alter Ego/ ElectroTECH
Erscheinen geplant
2. Quartal 99

Gut konstruiert

Street Wars

Auch wenn man es anhand des Titels nicht vermuten würde – dieses Spiel ist der Nachfolger von „Constructor", das als zwar origineller und witziger, aber schwierig zu steuernder Titel in die Geschichte einging. Thema der Veranstaltung ist natürlich nach wie vor, sein eigenes Stadtviertel aufzubauen und gegen rivalisierende Gangs zu verteidigen, das jedoch soll nun wesentlich leichter von der Hand gehen. Beispielsweise wurde die Auflösung auf 800 x 600 erhöht, was einer verbesserten Übersicht zugute kommt. Auch das Management der einzelnen Einwohner (Arbeiter, Handwerker, Gangster etc.) soll nun einfacher vonstatten gehen. Statt der großen Szenarien mit Langzeitzielen setzen die Designer nun auf eine Kampagne mit leichter und schneller erreichbaren Vorgaben – damit einher geht, daß man nicht länger alles von Grund auf neu bauen muß. Stattdessen gibt es auf jeder Karte bereits etliche vorhandene Immobilien, welche übernommen oder sogar mit den Computergegnern geteilt werden können. Damit aber die Schadenfreude nicht ausstirbt, gibt es natürlich auch wieder etliche wenig wünschenswerte Gebäude, mit denen man seinen Feinden eins auswischen kann – so z.B. eine etwas halbseidene Bar, deren Bewohnerinnen gerne in den Straßen strippen und damit die Leute von der Arbeit abhalten... *jn*



Das Haunted House schlägt auch hier wieder zu...

Hier steigt gleich eine Love Parade der besonderen Art

Street Wars
Genre
Strategie/Wirtschaftssimulation
Hersteller
Infogrames
Erscheinen geplant
1999

Power Play macht glücklich

Hier sind sie, die glücklichen Gewinner unserer Leserumfrage in der Power Play 11/98. Das war ja richtig viel Arbeit für Euch, Ihr mußtet diesmal nicht nur einfach eine Frage beantworten, sondern eine ganze Seite davon, was Euch erfreulicherweise aber nicht davon abgehalten hat, uns einen ganzen Waschkorb voller Antworten zu schicken. Postwendend erhaltet Ihr den Lohn für Eure Mühen – oder zumindest einige von Euch, die von unserer Glücksfee ausgelost wurden. Seid aber nicht enttäuscht, wenn wir nicht jeden einzelnen der 150 Spiele-Gewinner namentlich aufführen. Hier sind die Hauptpreise:

Einen Pentium II/400-System mit 64 Mbyte RAM, 16 Bit-Soundkarte und CD-Laufwerk
hat gewonnen:
Jürgen Kühn aus Fürstenfeldbruck

Einen 17 Zoll-Monitor neuester Bauart mit superscharfem Bild und brillianter Darstellung
hat gewonnen:
Jens Steinhoff aus Münster

Einen flotten CD-Brenner, der in 8facher Geschwindigkeit rotiert,
hat gewonnen:
Marco Lemke aus Berlin

Einen Flachbettscanner, der Farbvorlagen in Nullkommanichts einliest,
hat gewonnen:
Walter Holzhäuser aus Bad Sobernheim

Je eine Sony PlayStation
haben gewonnen:
Bernhard Lugstein
aus Neukirchen/V. (Österreich)
Ramona Löhr aus Westheim

Viel Spaß damit!

Ballermann in Chicago

Kingpin

Kaum wurde das Genre durch „Half-Life" und „SiN" mit gehaltvollen Ballereien bereichert, rollt auch schon der nächste dicke Brocken heran: Xatrix Entertainment, die Macher von „Cyberia", „Redneck Rampage" und „Deer Stalker", wollen sich mit „Kingpin" ebenfalls einen Logenplatz im Ego-Shooter-Olymp erobern. Angesiedelt in einem fiktiven Retro-Tech-Szenario im Film-Noir-Stil wird der Spieler in die Auseinandersetzungen von rivalisierenden Gangs verwickelt. Dabei soll er mit einer sich episodenhaft entfaltenden Storyline inklusive diverser Nebenhandlungen konfrontiert werden. Für die – schon im Alpha-Stadium superbe – Grafik mitsamt den realistischen Charakteren und dem hochdetaillierten wie düsteren Leveldesign zeichnet abermals eine modifizierte Version der Quake2-Engine verantwortlich. Musikalisch wird die Hip-Hop-Truppe Cypress Hill das martialische Geschehen mit coolen Beats vorantreiben. *cis*



Dieser Kerl war wohl zu lange im Fitness-Studio

Viele grimmige Typen auf einem Haufen

Kingpin
Genre
Action
Hersteller
Xatrix Entertainment/Interplay
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Billiger geht's nicht

Green Pepper

Zweit- und Drittvermarktungen von Computerspielen bringen uns alle Jahre wieder die Möglichkeit, für kleines Geld gestandene Klassiker zu erwerben. Budgetcompilations haben es aber so an sich, daß sie neben einigen potentiellen Lieblingen auch in der Regel ein Dutzend recht uninteressanter Gurken enthalten. Diese Lücke wird von Novitas geschlossen, die mit ihrer Green Pepper Reihe die Grenzen des finanziell Machbaren ausloten. Im Pepper Pack 1 finden wir für knappe 30 Mark den Mitspielfilm Wing Commander 4 (komplett auf 6 CDs), die FußballSim Hattrick und das schwarzhumorige Echtzeitstrategieteil KKND. Richtig erstaunlich ist daran aber, daß man für 29,95 Mark auch noch die deutschen Handbücher dazubekommt. Daran können sich andere Budgetveröffentlichungen ein Beispiel nehmen. Als Einzel-CD mit digitalisiertem Handbuch auf der CD (Acrobat Reader Format) erschienen jüngst der Städtebauklassiker SimCity, die Ubootsim Silent Service 2, das Adventure Gene Machine, Strike Base und das Bürgerkriegsstrategiespiel North vs. South für je 9,95 Mark. Für immer noch schlappe rund 20 Mark erhaltet Ihr die Hochhaussimulation SimTower, das actionorientierte SimCopter, Botsoccer, den Echtzeitstrategieklassiker This Means War, Microproses' 1942 – Pacific Air War oder den Wirtschafts- und Transport-Oldie A4 Networks. Selbst wenn die Weihnachtseinkäufe den Großteil des Budgets auffressen, kann der eine oder andere Titel zu solchen Tarifen durchaus noch in die heimische Spielesammlung rutschen. *fe*

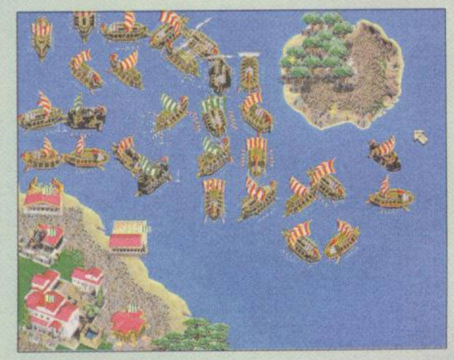


Endlich kann sich jeder so einen Weltraumflitzer leisten und Wing Commander werden

Jagd auf's goldene Vlies

Ancient Conquest

Echtzeitstrategien, die in der Antike spielen, haben Konjunktur. Obwohl dieser Mitbewerber weder irgendwas mit Empire noch mit Kingdom im Namen führt, werden sich Spieler dieser Kategorie auch in diesem australischen Altertumsspektakel schnell zuhause fühlen. Der eigene Dreh besteht darin, daß sich hier alles um Meer und Flotten dreht. Fisch und Meeresfrüchte liefern die Nahrungsgrundlage, Forschung beschert bessere Galeerentypen, Unwetter und Katastrophen müssen bewältigt werden und zu allem Überfluß drängen auch noch die Barbaren an die Küsten. Um die gesamten Gefahren zu bestehen, die Götter zu besänftigen und am Ende alles gut werden zu lassen. Quer durch eine lange Kampagne habt Ihr die Möglichkeit, Schiffchen zu bauen und wieder zu versenken und Eure Kenntnisse antiker Mythologie wiederaufzufrischen. *fe*



Rudert Männer, Ruuudert!

Ancient Conquest
Genre
Strategie
Hersteller
Megamedia
Erscheinen geplant
Anfang '99

Ultrahardcore-Strategie

Road to Moscow

Interactive Magic glänzte in der Vergangenheit nicht allein durch schicke Flugsimulationen und spieltiefe Aufbaustrategien, sondern hatte auch stets ein Händchen für den modernen Brigadegeneral und seine Freizeitbedürfnisse.

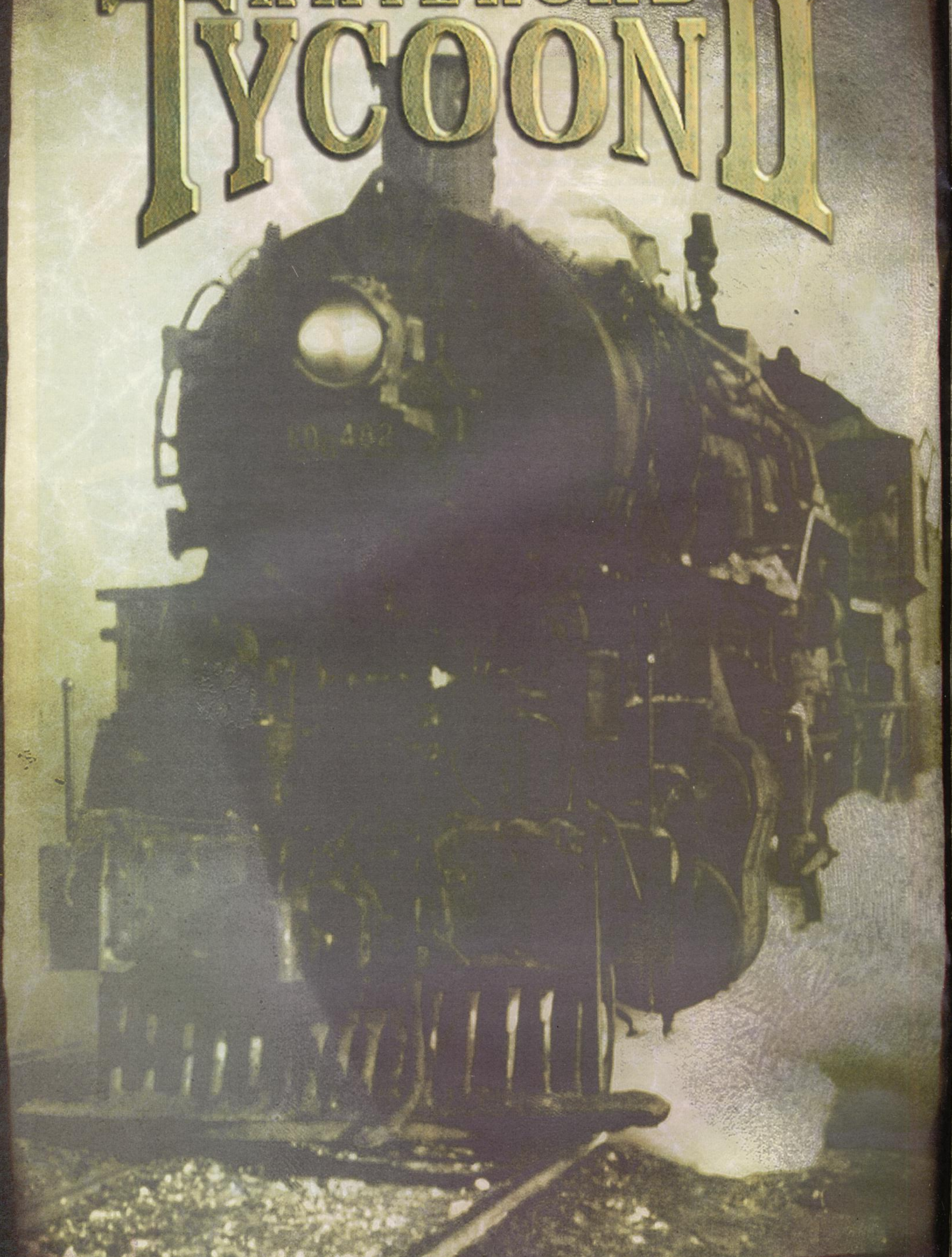
Bildschirmkrieg richtig aufwendig

Genau für diese soziale Minderheit scheint Road to Moscow konzipiert zu sein. Wem SSIs Panzergeneräle zu naiv und das gesamte Hexfeldgetue zu oberflächlich war, kann nun tief in Kommandostrukturen wühlen. Anhand des Ostfrontgeschehens im Zweiten Weltkrieg auf Seiten der Deutschen oder der Sowjets findet Ihr Euch in der Position des Oberkommandierenden, nicht unbedingt eines Führers oder Generalsekretärs, aber zumindest des Chefstrategen dieser blutigsten Front der Welthistorie. Das Spiel versucht, einem realen Planungsvorgang so nahe wie möglich zu kommen. So werden zum Beispiel die in der NATO gültigen Symbole für die verschiedenen Waffengattungen verwendet. Ihr fällt die Entscheidungen auf der strategischen oder operativen Karte und der Computer übernimmt den Rest. Die Spieltiefe ist dabei tatsächlich immens – fragt sich, wer diese Abgründe ausschöpfen kann. Dabei werden neue Wege beschritten: Weder Runden noch Hexfelder behindern Euren Vormarsch, die KI (soweit das auf PC-Niveau möglich ist) analysiert Eure Züge und versucht, auch in späteren Spielen, darauf zu antworten. Die Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, durch schlaue Hilfsmittel die großen Mengen an einzelnen anwählbaren Einheiten zu bändigen. Ihr müßt also nur den Generalplan entwerfen, allenfalls ein paar Alternativpläne, wenn die Dinge sich anders entwickeln als angenommen, denn die Schlachten werden ja vom Computer berechnet. Das Spiel schwebt seit zwei Jahren in der Entwicklungsphase, Probleme mit dem Publisher verzögerten die Fertigstellung, bis I-Magic das Heft in die Hand nahm. *fe*



Wird der Plan gelingen? Tapern wir von einem Stalingrad zum nächsten?

Road to Moscow
Genre
Strategie
Hersteller
I-Magic
Erscheinen geplant
Anfang '99


RAILROAD
TYCOON II

Die Legende kehrt zurück!

Acht Jahre nachdem der PC Klassiker Railroad Tycoon Millionen begeisterte geht die Fahrt weiter. Lösen Sie Ihr Ticket für das Spielvergnügen des Jahres.

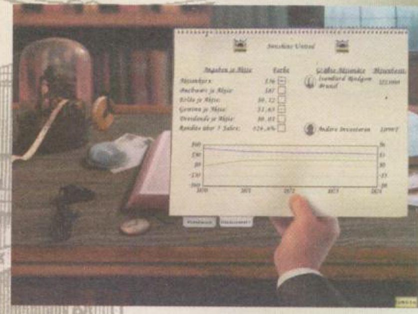
Die Reise kann Sie von Baltimore im Jahr 1830 bis nach Kapstadt im Jahr 2000 führen. Vom mittellosen Arbeiter bis zum machtbesessenen Multimillionär erleben Sie alle Stufen des Erfolgs.

Der Aufbau eines profitablen Schienennetzes steht im Mittelpunkt. Sie müssen Bahnhöfe errichten, Städte mit Industriezweigen verbinden und mit den produzierten Gütern Handel treiben.

30 Spielpläne, aufgeteilt in Kampagnen und Szenarien sorgen für dauernden Spielspaß. Außergewöhnlich liebevolle Grafik in 1024x768 Auflösung, der eingebaute Editor und die Möglichkeit gegen Freunde im Netzwerk oder Internet (bis zu 16 Spieler) anzutreten erhöhen das Vergnügen.



Die neuartige Grafikengine kann bis zu 300.000 Polygone gleichzeitig darstellen.



Spekulieren Sie wie ein Profi an der Börse und übernehmen Sie so andere Firmen.



Erweitern Sie die Bahnhöfe mit Restaurants, Hotels und anderen Gebäuden, um den Gewinn zu steigern.

85% GameStar Railroad Tycoon 2

GameStar für besondere Spieltiefe Railroad Tycoon 2

GOLD PLAYER

Wertung: 91%

Mit Volldampf ins Vergnügen.
Railroad Tycoon 2 -
das Wirtschaftsstrategiespiel des Jahres.

www.railroadtycoon2.de

PopTop Software



RTL2

Schottenstrategie

Braveheart

Die Versoftung von Filmtiteln rollt unaufhörlich. In diesem Fall war es aber keine Zweitvermarktung, die den Anlaß für die Entwicklung von Braveheart ergab. Das Spiel wurde bereits vorher unter anderem Namen (Tartan Army) entwickelt. Braveheart entführt Euch in die Zeit, als Mel Gibson... ich meine, als die Schotten einen Freiheitskrieg gegen die eindringenden Engländer führten. Zunächst solltet Ihr als Clanchef die schottischen Clans vereinen, notfalls mit Gewalt, wobei aber auch Diplomatie oder Überredung zugelassen sind. Anschließend habt Ihr die Engländer zurückzuwerfen, wenn's geht, am Besten gleich von der Insel zu fegen. Das Spiel hat die typischen Eigenschaften eines Echtzeitstrategiespiels inklusive Ressourcenmanagement (läßt sich in Friedenszeiten beschleunigen) und geht speziell auf die damaligen, mittelalterlichen Verhältnisse ein. Das reicht von der noch etwas hemdsärmeligen Diplomatie (die Optionen Verrat, Spionage und Meuchelmord miteingeschlossen) über handgreifliche Schlachten mit theoretisch bis zu 3000 Kämpfern, bis hin zu ausführlichen Belagerungsaktionen. Es ist nicht linear, Ihr habt also die freie Wahl zwischen verschiedenen Wegen und könnt Euren Krieg führen, wie Ihr Lust habt. Im 13. Jahrhundert war das eine zwar leidenschaftliche, aber nicht ganz so perfektionierte Angelegenheit. Das ist doch nach einer Ära von Spielen, die in einzelne Missionen zerstückelt waren, eine echte Erfrischung, zumal optisch alles auf der Höhe der Zeit ist.. Die Karten sind bis zu 32 km groß, mit Sichtweiten von 16 Kilometern. Da lassen sich feindliche Heere oder Festungen schon mal auf große Distanz ausmachen. Das Szenario beruht auf Satellitenfotos der britischen Insel. Als Anführer eines der 16 großen schottischen Clans dieser Zeit werdet Ihr mit etwa 200 anderen Clans und natürlich den bösen Engländern zu tun haben. Auch in der Rolle des William Wallace (im Film von Mel Gibson verkörpert) könnt Ihr Euer Glück versuchen. Um die Wiederspielbarkeit zu erhöhen, werden die Relationen zwischen den beteiligten Gruppen bei jedem neuen Spiel anders ausgewürfelt. Unterkommandanten mit persönlichen Stärken und Schwächen helfen Euch beim Lenken Eurer Truppen, die im Verlauf des Krieges durch die verschiedensten Landschaften, Dörfer und Städte ziehen. Instant-Action-Schlachten ohne strategischen Hintergrund und vielfältige Multiplayeroptionen sind ebenfalls fest eingeplant. *fe*


Mittelalterliche 3D-Sclachten mit frei schwenkbarer Kamera – davon träumt jeder Regisseur


Der edle Schotte zu Pferd

Braveheart
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Red Lemon/Eidos
Erscheinen geplant
Mitte '99

Fortsetzung folgt

Close Combat 3

Schon bald in den Startlöchern: Microsofts Close Combat behandelt im dritten Teil. „The Russian Front" anhand einer langen Kampagne und jeder Menge Einzelszenarien den Zweiten Weltkrieg an der Ostfront. Neue Eigenschaften, buntere Farben, massiv vergrößerte Karten und eine ganz neue Einheit, der Commander, werden Fans des Spiels zu neuen taktischen Abenteuern verführen. Auch Panzerschlachten und Artillerieunterstützung von außerhalb der Karte kommen als neue Spielelemente dazu. Ob im russischen Schlamm oder durch die verschneite Taiga, die kniffligen Gefechte werden tüchtig Freizeit kosten. *fe*


Nicht nur Infanteristen stehen in Close Combat 3 unter Eurem Befehl)

Close Combat 3
Genre
Strategie
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
Mitte '99

Patch gratis

Sünden-Hilfe

Wie alle Actionfans bereits wahrscheinlich wissen, ist zu ein Patch 1.01 erschienen, das verschiedene Probleme mit der Originalversion behebt. Die Gegner-KI wird drastisch aufgewertet, Ladezeiten stark verkürzt, verschiedene kleine Fehler behoben. Zusätzlich ist ein Leckerbissen in Form eines brandneuen Deathmatch-Levels enthalten. Leider ist das ganze Patch nun 18,75 MB groß. Das ist in den USA wegen der dortigen niedrigen Telefongebühren kein Problem. Aber wer hat hierzulande einen so schnellen Netzanschluß, daß sich die Downloadkosten in Grenzen halten? Activision hat daher auf Abhilfe gesonnen und läßt gerade CDs pressen, die alle registrierten Käufer des Spiels zusammen mit einigen heißen Demos kostenlos zugeschickt bekommen. Also: Sofort die Registrierkarten ausfüllen und den Spaß verdoppeln. Sie werden in der Reihenfolge des Eingangs bearbeitet. *fe*

Wenn die UN versagt

Defcon

Eine Überraschung aus Frankreich geht bereits in den Betatest: Defcon ist nichts Geringeres als eine Weltsimulation, in der Ihr nach dem (hoffentlich nicht zu erwartenden) Versagen der UN die Regierung eines von 140 Ländern übernehmt. Produktion, öffentliche Moral, Handel, Industrie und Bildung obliegen Eurer weisen Kontrolle. Berater melden sich zu Wort und geben hilfreiche Tips. Deren Wert steigt mit dem Bildungsgrad Eurer Bevölkerung. Durch Diplomatie, Spionage oder Militäreinsätze nehmt Ihr Einfluß auf andere Nationen und verwendet deren Ressourcen zu Euren Gunsten. Ihr dürft eigene Flugzeuge, Panzer, Schiffe, Raketen und Satelliten entwickeln und so Eure Streitkräfte optimieren. Im taktischen Gefechtsmodus, der im Gegensatz zum rundenbasierten strategischen in einer ablaufenden Zeit erfolgt, setzt Ihr Euren Einheiten Wegpunkte und erteilt Ihnen Befehle, die sie nacheinander ausführen, bis Ihr Eure Pläne ändert. Wenn alle Städte und Basen erobert sind, gilt das Land als besetzt. Das Hauptgewicht aber liegt auf der Simulation von Weltdiplomatie und Politik. Auch im eigenen Land kann es bei ungenügender Moral zu Revolten kommen, Ihr könnt Terroranschläge verüben lassen, um sie Euren Gegnern in die Schuhe zu schieben oder im Nachbarland eine Marionettenregierung installieren. Und selbst wenn alles unter Kontrolle zu sein scheint, gibt es immer noch Naturkatastrophen oder Börsendesaster. Alle Spielelemente beruhen auf realen Daten, zumeist aus wissenschaftlichen Publikationen. Da auf aufwendige 3D-Animationen verzichtet wurde, genügt der älteste Pentium mit einfacher Hardware. So untypisch der gigantische Umfang an Optionen ist, so ungewöhnlich (und zukunftsweisend?) wird auch der Vertriebsweg: Ihr werdet Defcon nicht als CD erwerben können, sondern nur durch freien Download unter www.anonymes.com und anschließender Registrierung mit Hilfe einer Kreditkarte. *fe*

Weltkrieg leichtgemacht, bunt aber voller Details



Waffenentwicklung und Produktionsmanagement auf der Basis realer, aktueller Daten

Defcon
Genre
Strategie
Hersteller
Anonymes Informatique
Erscheinen geplant
1999

GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!



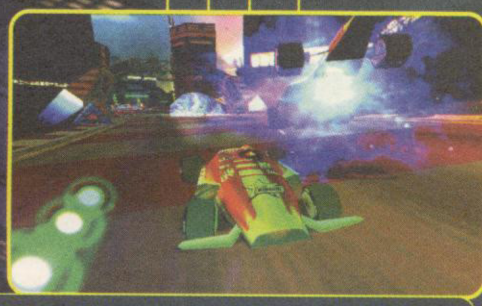
Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezialeffekten inkl. spektakulärem Replaymode.



Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten, und bringe Dein Team an die Spitze!



Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen Favoriten, und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche UpGrades, Waffen und Extras das Fürchten.



Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt, und sichere Dir Deinen Platz in der DethKarz Weltrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.

Minimum Systemvoraussetzung: P-166 MHz mit WIN 95/98, DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte, 16 MB Ram, Direct-3-D Beschleunigerkarte und 6fach CD-ROM oder schon ab P-200MMX ohne Direct-3D-Beschleunigerkarte.





Vertrieb Österreich/Schweiz



Im Exklusiv-Vertrieb von



www.infogrames.de

Ultima
Tagebuch eines

Das Leben auf Drachenfels geht weiter und so manche Veränderung birgt interessante Reaktionen


Das Orc-Fort auf dem neuen Kontinent wird ständig von den dunklen Kreaturen belagert

Egal ob in Britannia oder dem neuen Land, ich hasse Giant Snakes...


Das Höhlensystem ist gerade für unerfahrende Kämpfer geeignet

Die ersten Wochen auf dem neuen Server sind vergangen und langsam kehrt der Alltag wieder ein. Und wie nicht anders zu erwarten, gestaltet der sich in vielen Situationen genauso wie auf Atlantics Britannia. Die Menschen jagen noch immer wie in einem Rausch ihren Fertigkeiten hinterher. In den letzten Tagen überkam mich oft das Gefühl, die Menschen würden für die Steigerung ihrer Fähigkeiten fast alles tun. So durfte ich mit ansehen, wie Freunde nervlich auf Bodenhöhe krochen und andere wiederum fröhlich ihre Fähigkeiten bewundernd durch die Gegend schwebten. Doch was auch geschah, es wirkte unfreiwillig komisch.

Mujabs Frohlockung

So schnell kann es gehen. Einen Schmied zu haben, der seine Fähigkeit auf höchstem Niveau ausübt, ist schon ein Grund zur Freude.


Die verdammten Biester finden mich überall

Das Training ist normalerweise langwierig und sehr kostspielig. Da das UO-System, wie bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, die Skillsteigerung auf Drachenfels wesentlich erleichterte, konnte Mujab nach relativ kurzer Zeit mit stolz geschwellter Brust durch die Stadt schreiten. Aber was bereits gut ist, kann bekanntermaßen noch besser werden. So gab es eine kleine Veränderung, die jedoch große Auswirkungen hatte. Gelingt es einem Großmeister der Schmiedekunst, einen Gegenstand höchster Qualität herzustellen, wird das seit dem neuesten Patch angezeigt. In den letzten Tagen liefen verstärkt Leute in Ocllo herum, die entweder Waffen oder Rüstungen trugen, die mit ihrem Namen versehen waren. Was als anfänglicher Höhenflug begann, gipfelte in einer leichten Hysterie. Mujab rannte nur noch mit irrem Blick durch die Gegend und fast konnte man den Eindruck gewinnen, daß so viel Erfolg nicht wirklich für jedermann gut sei. Ich möchte an dieser Stelle jedoch jeden beruhigen, denn er hat sich ebenfalls

Online Abenteuerers

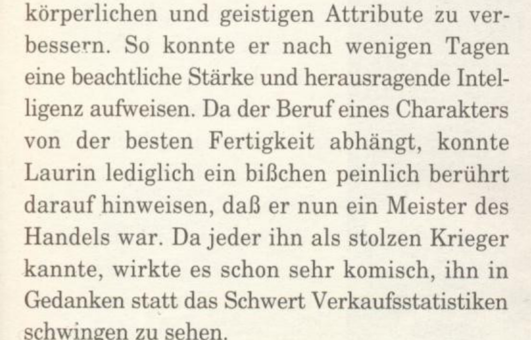
gefangen und sich an diese Tatsache gewöhnt. Mujab steht dennoch weiterhin unter Beobachtung...

Laurins Desaster

Es ist schon merkwürdig, was das Schicksal für manche bereithält. Laurin scheint dazu verflucht zu sein, immer ein oder zwei Schritte hinter dem Rest der Menschheit zu wandeln. Als Drachenfels für alle geöffnet wurde, konnte er die ersten drei Tage nicht erleben. Andere Pflichten hielten ihn davon ab. Anfangs ließ er sich jedoch nicht entmutigen,



Nur mühsam konnten wir uns in das Orc-Fort vorarbeiten



Ein Bone Knight hat uns mit einem seiner Freunde überrascht

der Rausch steckte auch ihn an, und ein neuer Held erblickte das Licht der Welt in Trinsic. Laurin beschäftigte sich zunächst damit, seine körperlichen und geistigen Attribute zu verbessern. So konnte er nach wenigen Tagen eine beachtliche Stärke und herausragende Intelligenz aufweisen. Da der Beruf eines Charakters von der besten Fertigkeit abhängt, konnte Laurin lediglich ein bißchen peinlich berührt darauf hinweisen, daß er nun ein Meister des Handels war. Da jeder ihn als stolzen Krieger kannte, wirkte es schon sehr komisch, ihn in Gedanken statt das Schwert Verkaufsstatistiken schwingen zu sehen.

Doch auch davon ließ sich Laurin nicht entmutigen und er verließ die sichere Stadt, um in der Wildnis wie in alten Zeiten seine erste Sporen zu verdienen. Leider mußte er dort feststellen, daß es bereits sehr gute Diebe gab, die sich gerade diejenigen aussuchten, die sich nur schwerlich selbst verteidigen konnten. So begab es sich eines Abends, daß Laurin beim Joggen durch den Wald zurück nach Yew zuschauen konnte, wie sein Rucksack nach und nach gelehrt wurde. Natürlich halfen ihm keine Flüche, die er sich dennoch nicht verkneifen konnte. Nach einiger Zeit kam der gegrämte Held dann in der schützenden Stadt an, die Taschen erleichtert und das Herz voller Sorgen.

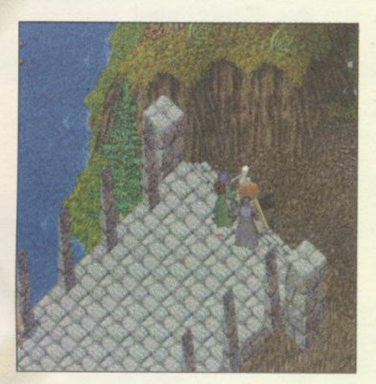
Die Tage vergingen und es gelang Laurin, nach und nach seine Fähigkeiten zu verbessern. Doch



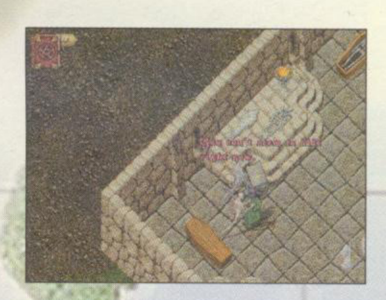
Naithashal trafen wir unverhofft am Friedhof nördlich von Delucia



Die Feuersäulen sind kein Problem, die feurigen Grüße des Bone Mage dagegen sehr



Wir wurden bis zur Brücke zurückgedrängt. Dort konnten wir uns nur mühsam der Angriffe erwehren.



Während des Kampfes erschien ein gefährlicher Liche ausgerechnet am Ausgang



Viele tapfere Kämpfer unterstützen sich gegenseitig im Kampf



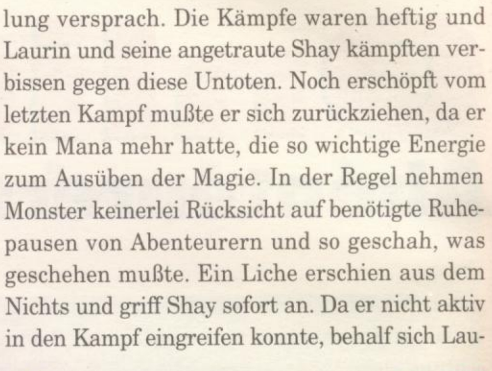
Die Orc Magier sind besonders harte Gegner



Wir hatten Glück, denn an diesem Tage starb niemand bei der Eroberung des Forts



Laurin wird bald hier sein. Hoffentlich wird er hier bessere Erfahrungen machen.



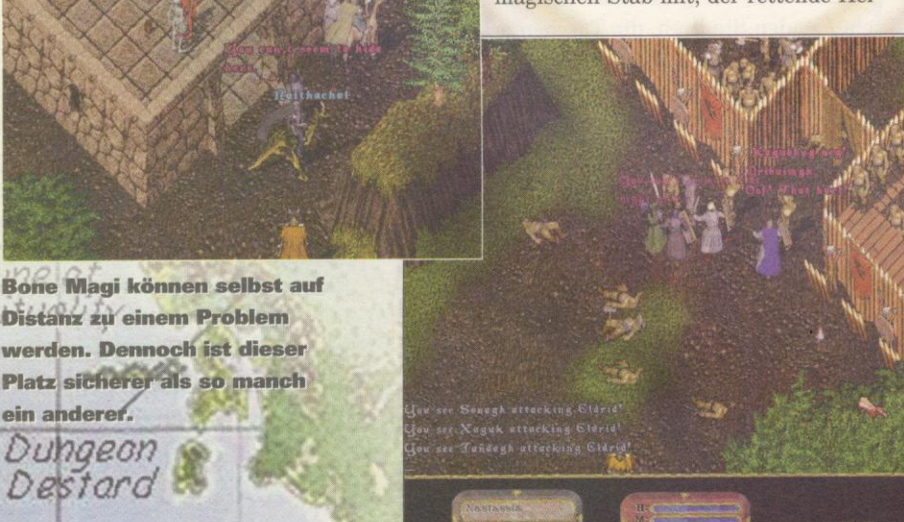


Die mangelhafte Intelligenz der Orcs ist hilfreich

trotz der Erfolge fand er keine Ruhe, Zufriedenheit schien ein Fremdwort zu sein. Gerade die Erfolge seiner Angetrauten ließen ihn oft verzweifeln. Egal was er auch tat, sie schien stets einen Schritt voraus zu sein. Aber nicht das Training allein war ein Problem. Verliebte Männer neigen oft zu selbstlosen Taten und schrecken selbst vor dem Tod nicht zurück. Laurin besitzt die einmalige Gabe, sich nicht nur in brenzlige Situationen zu begeben, vielmehr kostet er sie auch voll aus. So war er vor kurzem im Dungeon Coveteus. In einem der Verliese hausten Liches, dämonische Kreaturen verstorbener Magier, die die Unsterblichkeit suchten. Vorausschauend nahm er einen magischen Stab mit, der rettende Heilung versprach. Die Kämpfe waren heftig und Laurin und seine angetraute Shay kämpften verbissen gegen diese Untoten. Noch erschöpft vom letzten Kampf mußte er sich zurückziehen, da er kein Mana mehr hatte, die so wichtige Energie zum Ausüben der Magie. In der Regel nehmen Monster keinerlei Rücksicht auf benötigte Ruhepausen von Abenteurern und so geschah, was geschehen mußte. Ein Liche erschien aus dem Nichts und griff Shay sofort an. Da er nicht aktiv in den Kampf eingreifen konnte, behalf sich Laurin damit, sie mit dem Zauberstab zu heilen, bis Shay sich zurückziehen konnte. Dies gelang ihr auch. Da das vermeintliche Opfer nicht mehr in Reichweite war, entschied sich die Kreatur, Laurin zu attackieren. Da er noch immer sehr geschwächt vom letzten Gefecht war, versuchte er sich auf die Defensive zu beschränken, doch er hatte die Rechnung ohne den Zauberstab gemacht. Die letzten Ladungen hatte Laurin für seine Liebste verbraucht. Und während er noch mit leicht verdutztem Gesicht auf den nutzlosen Gegenstand in seiner Hand starrte, schlugen die mächtigen Zaubersprüche des Liches ein. Die Erkenntnis in welch hoffnungsloser Situation sich Laurin befand, war das letzte, bevor er tot zusammenbrach.

Ich kann nur hoffen, daß der Fluch ihn bis dahin verlassen hat. Denn kein Monster ist so furchterregend, wie ein frustrierter Laurin. Dann ziehe ich ein Treffen mit Dämonen in Hyloth auf der Feuerinsel vor.

Sir Elric



Bone Magi können selbst auf Distanz zu einem Problem werden. Dennoch ist dieser Platz sicherer als so manch ein anderer.

Zeitweise wurden wir wieder hinausgedrängt

VOLLE BALLKONTROLLE

www.easports.com

PC CD

PlayStation

NBA

It's in the game, it's in the game.

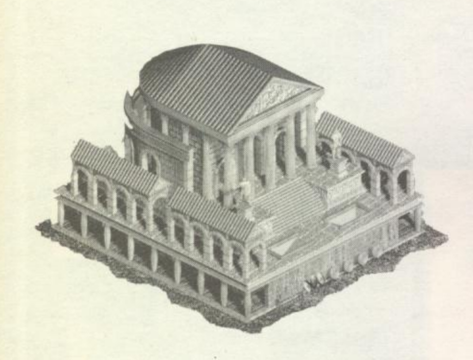
EA SPORTS™

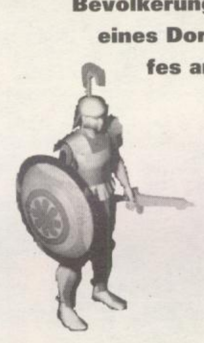
NBA Live 99

Seven King

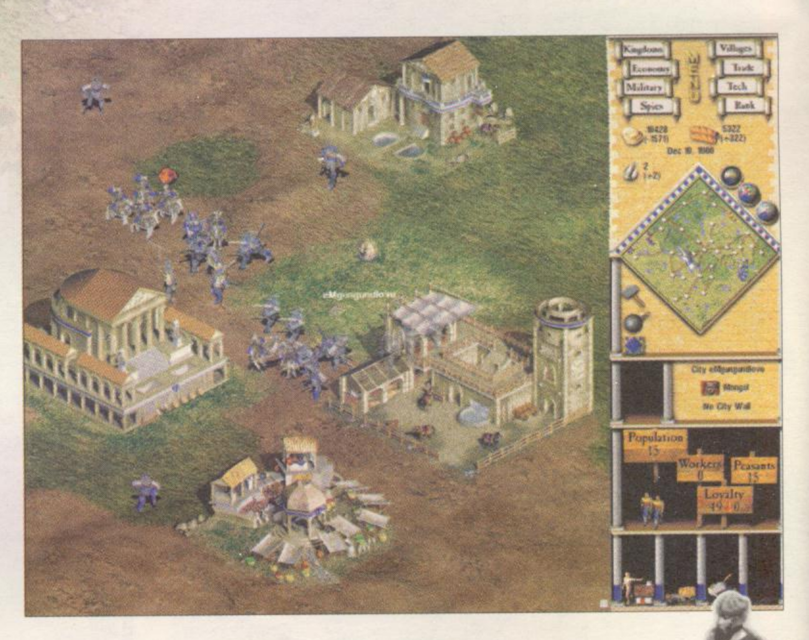
Die Frythan-

Der Spieltiefe-König der letzten Weihnachtssaison geht nun bald in die Fortsetzung...





Die Werkzeugleiste rechts gibt Zugang zu den Menüs und zeigt in diesem Fall unten die Bevölkerung eines Dorfes an





Tempel rufen die Macht der Götter herbei

Nachdem das chinesische Entwicklerteam Enlight vor einem Jahr der erstaunten Spielewelt vorexerzierte, was Spieltiefe in Echtzeitstrategien bedeutet, zielt es zur Fortsetzung noch etwas weiter. Nicht nur Hardcorestrategen sollen ihre Freude am zweiten Teil haben. Die Grafik wird vollständig auf neue Füße gestellt und kann sich neben den Konkurrenzprodukten behaupten. Der Spieleinstieg wird vereinfacht, damit ungeübte Spieler nicht sofort von den Härten des Regierungsgeschäfts niedergestreckt werden. Neben den Königreichen treten nun auch die Monsterimperien der Frythans verstärkt ins Bild. Die Innovationsfreude geht soweit, daß Seven Kingdoms 2 nun sogar eine nichtlineare, zufallsgenerierte Kampagne erhalten soll, die eine unbegrenzte Wiederspielbarkeit verspricht. Das heißt: Jedesmal, wenn Ihr eine neue Kampagne beginnt, werden die Quests und Feinde etwas anders aufgestellt. Das kennen wir bisher eigentlich nur aus Aufbaustrategien (oder dem ersten Teil), bei denen naturgemäß jede Partie ganz eigene, unerwartete Bahnen einnimmt. Allen Kampagnen in 7K2 (es gibt davon eine ganze Reihe) ist eines gemeinsam: der Spieler muß das Joch der Frythans über die Menschen abschütteln und sein eigenes Imperium daraufhin zum Sieg über alle anderen führen. Frythans nämlich sind als typische Monster entweder zu dumm oder zu faul, um selbst Getreide anzubauen oder Waren herzustellen. Deshalb vernichten sie die Menschen nicht völlig, sondern versklaven sie nur. Die Menschen müssen daher jede Chance nutzen und ihre schwachen Kräfte bündeln. Also hat die Diplomatie wieder große Bedeutung, da das Schließen und Brechen von Verträgen entscheidende Schritte auf dem Weg zur Macht darstellen. Und wenn die Frythans besiegt sind, muß es doch auch einen obersten König der Menschen geben, oder? Spionage, Magie und eine gesunde Wirtschaft stellen weitere



Auch die Behausungen der Frythan-Monster sind detailliert dargestellt

doms 2

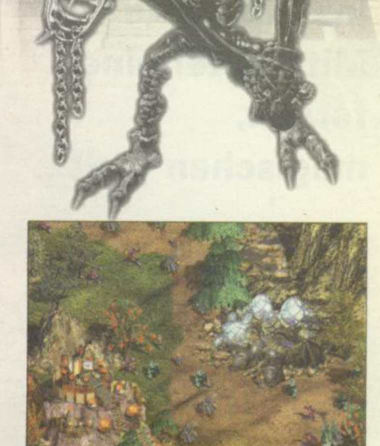
- Kriege

wichtige Faktoren dar. Einige Missionen einer Kampagne können spezielle Aufgaben enthalten: Die Unterstützung eines benachbarten Königs, die Ermordung eines Frythan-Generals, den Diebstahl eines magischen Objektes, die Verhinderung eines Tempelbaus auf der Gegnerseite, das Retten eines Helden aus einem Kerker der Frythans, Unterstützung von Frythan-Rebellen und Sturz ihres Herrschers oder das nackte Überleben in einem plötzlichen Streit der Götter. Das ist eine Flut verschiedener Aufgaben. Sollte Euch dabei einmal ein Fehler unterlaufen, so daß ihr eine Niederlage einstecken müßt, ist dadurch das Spiel nicht zu Ende. Ihr werdet nur einige weitere Missionen durchstehen müssen, um wieder genügend Macht für größere Aufgaben zu sammeln.
Selbverständlich könnt Ihr auch in bewährter Weise ohne Kampagne an Eurem Königreich feilen und in diversesten Einzelszenarien Eure uneingeschränkte Regierungsbefähigung unter Beweis stellen. Darüber hinaus wird das Spiel durch RPG-Elemente angereichert. So kann es passieren, daß ein unterlegener Heerführer im letzten Moment um Gnade bittet. In dem darauffolgenden Dialog könnt Ihr zum Beispiel seine Unterwerfung akzeptieren. Magische Gegenstände (Schwerter oder Ringe) sollen Euren Weg zur Macht entscheidend abkürzen, die Loyalität herausragender Helden ist ebenfalls eine gewaltige Hilfe. Es ist sogar möglich, seine besten und erfahrensten Recken ins nächste Szenario mitzunehmen. Das ist besonders erfreulich, da schon im ersten Teil militärische Macht vor allem auf ausgiebig trainierten und durch herausragende Anführer hochmotivierten Kämpfern beruhte. Dörfer können nun mit Wällen und Mauern

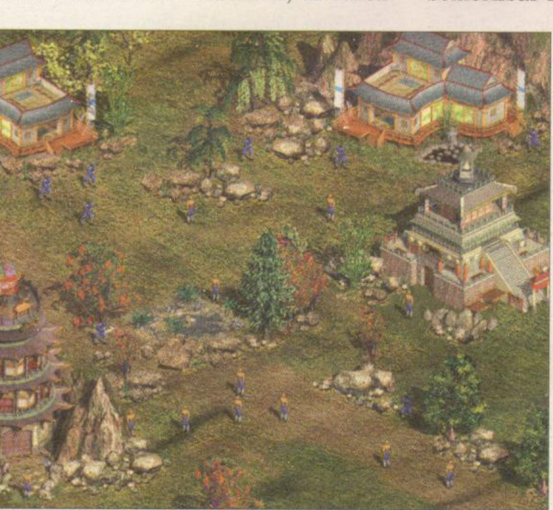


Für jeden Erdteil mit je drei Völkern gibt es ein eigenes Graphikset

umgeben werden, so daß sie so etwas wie Hit Points bekommen. Ausreichend trainierte Truppen treten in sechs verschiedenen, wählbaren Formationen an. Selbst Frythans könnt Ihr Eurer Streitmacht einverleiben – Söldner, die in den Gasthäusern auftauchen oder besiegte Feinde, die sich unterworfen haben.
Um den Spielspaß zu heben und das Spiel selbst flüssiger zu gestalten, soll das Mikromanagement erheblich verschlankt werden. Mit anderen Worten: Weniger Mausklicks führen nun zum gleichen Ergebnis, was sich vor allem im anweisungsintensiven wirtschaftlichen Teil bemerkbar machen wird. Nach wie vor wird auf den ökonomischen Teil Wert gelegt. So könnt Ihr an geeigneten Plätzen Minen errichten, in Fabriken Waren aus den Rohstoffen herstellen und diese auf eigenen und fremden Märkten verkaufen. Dazwischen trotten die vertrauten Kamelkarawanen hin und her. Generell wird Seven Kingdoms 2 durch üppige Grafik bestechen. Schon die Screenshots der im Moment vorliegenden Alphaversion zeigen das Potential des Spiels, das im nahen Frühjahr erscheinen wird. *fe*



Der Eiersalat rechts ist in Wirklichkeit die Burg eines gefährlichen Monsters



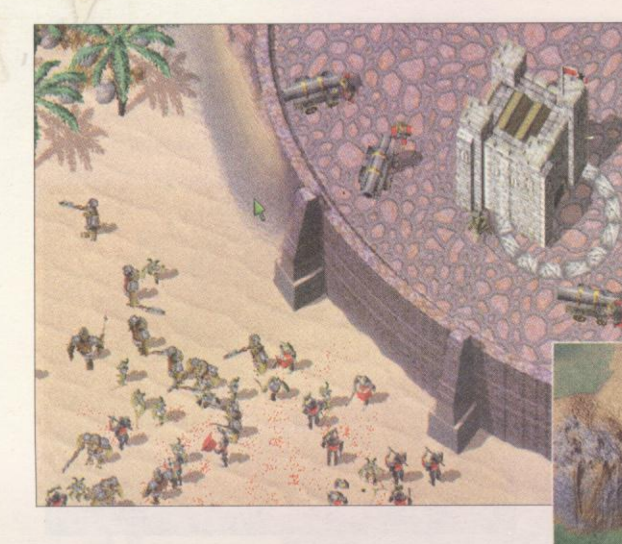
Die Landschaft wird von filigranen Gebäuden, Bäumen und Felsen geschmückt



Seven Kingdoms 2
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Enlight/I-Magic
Erscheinen geplant
April '99

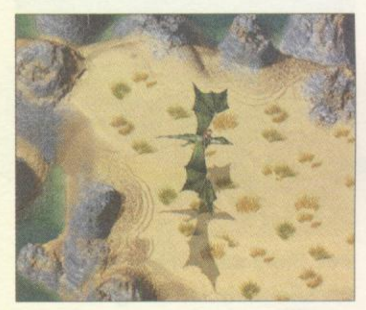
Total Annihilation Kingdoms

Der Strategiehit TA macht eine Zeitreise – zurück ins düsterste Mittelalter einer fernen, magischen Welt...



Festungen und Wälle bieten Schutz vor Eroberern...

Aber welche Sicherheit bringen sie gegen magisch begabte Insekten?



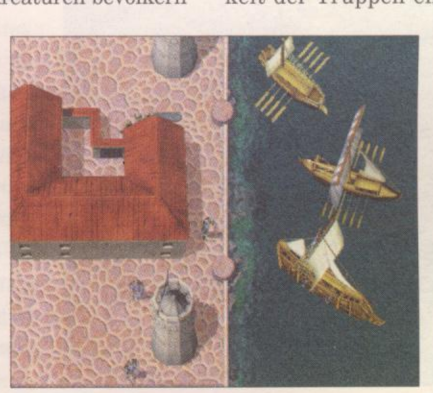
Die Stars in der Manege sind natürlich die graziös fliegenden Drachen



Nicht nur Dschungel und Wüsten, sondern auch Häuser und Städte beleben die Landstriche

Das komplexeste Echtzeitstrategiespiel der „klassischen" Panzerschlachtkategorie war Total Annihilation, der SciFi-Overkill aus dem Hause Cavedog. Jetzt holen die Starentwickler zum zweiten Schlag aus. Kingdoms hat nun gar nichts mit der Laser- und Raketenorgie zwischen Core- und Arm-Robotertruppen zu tun. Statt dessen entführen uns die digitalen Höhlenhunde in eine Fantasy-Welt, in der es vor Drachen, Zombies, Ghoulen und Seeungeheuern nur so wimmelt. In der mystischen Welt Darien ringen die vier Elemente um die Herrschaft. Aramon, das Land der Erde, bringt mittelalterliche Krieger, aber nur schwache Magie hervor. Veruna, Gefilde des Wassers, nennt geschickte Segler und kraftvolle Marinesoldaten sein eigen. Die Luft wird von Zhon repräsentiert, deren Krieger sich aus Drachen, Monstren und äußerst agilen Kämpfern zusammensetzt. Aber die Region des Feuers, Taros, ist die Hölle auf Erden. Dunkelster Zauber und abstoßende Kreaturen bevölkern den verwüsteten Kontinent.

Der Spieler sieht sich in eine verschlungene Geschichte versetzt, die vielfältigste Aufgaben in den Streitkräften aller vier Nationen vorsehen. Ihr werdet also im Rahmen der Kampagne Gelegenheit haben, alle Eigenheiten der vier Kontrahenten kennenzulernen. Die hohe Bedeutung der Magie zeigt sich auch im Wirtschaftsmodell von Kingdoms: Weder Metall noch Energie müssen erzeugt oder abgebaut werden, statt dessen sorgt das allgegenwärtige Mana für die nötige Substanz zum Erwerb neuer Einheiten oder zum Bau von Anlagen. Da sozusagen die Manadichte durch die Entnahme sinkt und sich wieder erholen muß, können nicht unbeschränkt viele Units in kürzester Zeit angeschafft werden, nur langsam könnt Ihr Eure Streitmacht vergrößern. Der Besitz magischer Artefakte hilft da natürlich beträchtlich. Im Multiplayermodus darf die Fraktion frei gewählt werden, aber auch dort gelten die Regeln des Spiels: Erfahrungspunkte verbessern die Schlagkraft und Widerstandsfähigkeit der Truppen enorm, Magier können Tote wiedererwecken oder Verletzte heilen, überlegene Sondereinheiten sind in der Anzahl limitiert und bestehende Forts vermindern die Chancen eines frühen Blitzangriffs. Mit diesen Features dürfte Cavedog für neues Aufsehen im Strategiebereich sorgen, gerade die Fantasyfeldherren unter Euch dürfen sich schon mal vorfreuen. *fe*



Kein guter Krieg kommt wohl ohne Galeonen und Fregatten aus

Total Annihilation Kingdoms
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Cavedog/GT
Erscheinen geplant
April '99




Der Kampf ist das Schicksal, das uns erwartet...
Horcht auf Ihr Recken, die Unholde sind wieder angetreten, um sich fürchterlich zu rächen. Alles was uns lieb ist auf Erden, wollen sie vernichten. Rachedürstend haben sie Ihre Scharen und Anstrengungen verdoppelt, mit Stahlstangen, Schwertern und Brandpfeilen nähern sie Sich dem Schauplatz des Kampfes.
Seid also gerüstet Ihr edlen Helden des gerechten Weges. Unsere Söhne sollen den Weg des Tapferen gehen, wenn es darum geht, des Feindes Mut und Wille zu brechen um die entscheidene Schlacht zu schlagen.
'Myth 2' bietet alles, was das strategische Kriegerherz höher schlagen läßt:
• Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
• Frei wählbare Kameraperspektive mit stufenlosem Zoom für den optimalen 3D-Kick.
• Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
• Magisches Effektfeuerwerk - mit Partikelsystemen, Transparenzen & aufwendigen Sound-Abmischungen.
• Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimtückischer und gefährlicher als Ihre Vorgänger.
PC CD
BUNGiE
MYTH II
SOULBLIGHTER

Neues von Gremlin

Populieren geht über studieren!

Tribal Lore

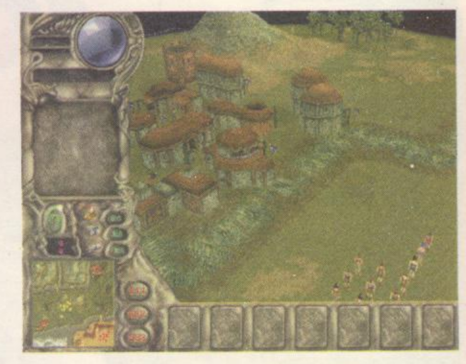
Angesiedelt in einer keltischen Fantasywelt streiten sich vier verschiedene Stämme um die Vorherrschaft: Die Cruithná sind die Ältesten, die Shamanka können am besten zaubern, die Bruann stellen eine Kriegergesellschaft dar, und die Nammad gehen als geborene Strategen in den Kampf. Abgesehen davon, daß sich die vier Völker also deutlich unterschieden, erinnert das Spiel in Präsentation und Szenario an „Populous – the Beginning“.

Es geht also im Grunde um geschicktes Umweltmanagement und den dergestalt möglichen Bau von vielen verschiedenen Häusern: Tempeln beispielsweise, Festungen, Waffenlagern und dergleichen.

Beim Erkunden des Geländes stößt man (wiederum ganz ähnlich wie bei den Populanten) auf magische Artefakte, deren Energie von den Druiden für alle möglichen Projekte und Effekte genutzt werden kann. Neben gewöhnlichen Szenarien soll eine Kampagne mit einer sich langsam entfaltenden Story eingebaut werden, und Multiplayer-Optionen für bis zu vier Kombattanten sind auch vorgesehen. *jn*

Oh Stammesführer, ich habe den fahrbaren Riesenlöffel erfunden

Am Fuß der braunen Berge



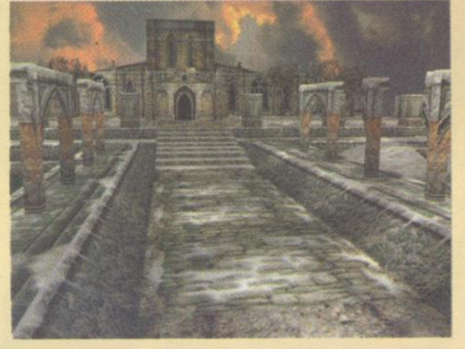
Und links, zwei, drei...

Tribal Lore
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Save our souls...

Soulbringer

Das kommende Gremlin-Rollenspiel mit der Mega-Grafik hatten wir schon im ECTS-Bericht kurz erwähnt (siehe PP 11/98), hier nun ein paar neue Einzelheiten: Das gesamte 3D-Terrain umfaßt ein riesiges Areal, in dem Wälder, Wüsten, Eislandschaften und das Totenreich ebenso ihren Platz finden wie Städte, Dörfer und Erzminen. Abgesehen von der Hauptaufgabe, das Land von bösen Dämonen zu befreien, wollen die Designer ungezählte Unterquests einbauen.



Dieser Himmel verheißt nichts Gutes - und in alten Tempeln verbergen sich meist seltsame Sachen

Als Einzelheld kämpft man also gegen ganze Horden von Toten und Untoten, wobei die Animationen mit einem neuen Motion Capturing-System erarbeitet wurden, das erstens schneller und zweitens detaillierter agieren soll. Auch die KI der Non-Player-Charaktere soll gegenüber herkömmlichen Standards wesentlich verbessert werden, insbesondere im Hinblick auf den an „Die by the Sword“ erinnernden Echtzeit-Kampf und die Orientierungsfähigkeit der Leute, mit deren Hilfe sie sich ihren Weg durch die polygonische Landschaft bahnen.

Heerlager soll man möglichst meiden, hat mein Opa immer gesagt...

Für Leute, die sich schon mal einstimmen wollen, gibt es übrigens auf der Gremlin-Website (www.gremlin.co.uk) einen Leckerbissen: Die Hexe Melissa legt einem dort die Karten. Man muß nur eine Frage formulieren, Alter und Geschlecht angeben, und erfährt postwendend, was die Zukunft so bereithält... *jn*



He, Deinen Rucksack stellst du aber nicht hierhin!

Soulbringer
Genre
3D-Rollenspiel
Erscheinen geplant
1999

Mach
Roboter schießen

Autonome, hochintelligente Kampfmaschinen in exzellenter 3D-Optik. Was will der Sternengeneral mehr...?

Die einklappbare Werkzeugleiste macht das Steuern von Einheiten und Gebäuden zum Kinderspiel

Auch mit Atombomben dürft Ihr Spaß haben, der Gegner dagegen weniger

Die Maschinen kommen. Das Entwickler (-team)- ungeheuer Charybdis erhebt langsam sein Schlangenhaupt, um schon bald dem Actionstrategiegenre seine Tatze aufzudrücken. Wir hatten Euch schon von der Entstehung ihres Spiels berichtet. Wie wir uns nun anhand der spielbaren Alphaversion überzeugen konnten, hat Machines das Zeug zum Klassenprimus in seinem Jahrgang. Sehen wir einmal genauer hin: In naher Zukunft, so behauptet die Legende, schickt die Menschheit Roboter zu vier nahegelegenen Sternen, um dort Planeten zu kolonisieren und für die menschliche Besiedelung vorzubereiten – in der Hoffnung, daß einmal ein überlichtschneller Raumantrieb entwickelt würde, der eine Fernreise für Menschen möglich macht. Der Plan wird ein voller Erfolg, die Maschinen breiten sich immer weiter durchs Weltall aus und entwickeln sich, mutieren, verändern ihr Wesen. Nach Jahrtausenden stoßen die Kolonisatoren aufeinander und führen sofort Krieg, da die jeweils anderen sie ja in ihrer Mission behindern. Von den Menschen allerdings hat man nie wieder gehört...

Als klassische Echtzeitstrategie aufgebaut, enthält es alle bekannten Momente wie Ressourcenmanagement (allerdings nur eine Sorte Mineral), Produktionsanlagen (für militärische und zivile Einheiten), Fog-Of-War und Forschung. Letztere dürfte gestandene Bildschirmstrategen besonders aufmuntern, da sich über 40 verschiedene Einheitentypen zu Land, als Hover (diese überqueren mühelos Wasser- und Lavaflächen) und in der Luft entwickeln lassen – jede mit spezifischer Bewaffnung bestückbar. Selbst spezielle Megawaffen wie Raketen mit Atomsprengköpfen, Ionenkanonen, die gleißende Energie aus dem Weltall auf den Gegner schleudern, oder neckische Bomben, die schwarze Löcher entstehen lassen, sind im Arsenal enthalten. Forschung und Wissenschaft liegen in den Händen von eigenen Techniker-Bots. Je drei weiterentwickelte Stufen gibt es davon, ebenso wie von den Konstrukteuren. Es ist möglich, mit einem kleinen Kampfbot ein Gebäude zu betreten, zum Beispiel, um die Techniker des Gegners zu erledigen und so seine Forschung nachhaltig zu behindern. Höherentwickelte Units besitzen außerdem eine bemerkenswerte KI (u.a. durch Erforschen verbesserter Software), die so manchesmal zu



Einige Level der vier Kampagnen spielen innerhalb von Gebäuden oder Raumstationen



ines
einfach schneller



Totaler 3D-Farbenrausch, Beschleunigerkarte vorausgesetzt

Im Innern der Laboratorien wird heftigst geforscht



An den allseits beliebten Flammenbällen herrscht ebenfalls kein Mangel

einem beinahe menschlichen Verhalten führen: Davonrennen, um Verstärkung zu holen, oder um die Ecke schielen und nur mit einer Waffe feuern und dann mit Vorhalt, um bewegliche Ziele besser zu treffen. Kommandobots steuern ganze Gruppen von Machines nach Euren Vorgaben. Mit gewonnener Erfahrung steigt auch die Treffsicherheit und Stärke der Robbies. Die (Kamera-) Perspektive des Betrachters/Befehlshabers ist frei wählbar, vom Rand des erforschten Gebietes könnt Ihr sogar in die Ferne linsen, um dort vielleicht die rauchenden Schlote der Feindbasis zu erspähen. Beliebige Kamerapositionen sind speicherbar, so daß Ihr mit Tastendruck dorthin springt. Das Bauen und Befehlen ist freilich nur der halbe Spaß, auch wenn die Werkzeugleiste erstaunlich gute Navigation und Kontrolle aller Funktionen bereithält. Erst im Inneren einer „Machine“ kommt Partystimmung auf. Allerdings ist der Ego-Modus dann uneingeschränkt: Die anderen Mit-Maschinen in Eurer Gang folgen brav den zuvor gegebenen Befehlen, aber anders als vergleichsweise in Battlezone, habt Ihr dann keine globale Kontrolle mehr. Deshalb ist es nötig, dann und wann zur Basis zurückzukehren, um etwaigen Feindesaktionen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Zur Steuerung von Produktion und Forschung müßt Ihr Euch nicht an bestimmte Orte begeben, das läßt sich bequem vom übersichtlichen Toolbar erledigen. In insgesamt 18 verschiedenen Terrainsets, auf Planeten und Monden mit typischen Wetterbedingungen und tageszeitlichem Lichtwechsel, sogar im Innern und auf dem Äußeren von Raumstationen tobt die Schlacht quer durch eine lange Kampagne (eigentlich gibt es vier davon). Im Netzwerk öffnet diese Vielfalt beinahe schon neue Dimensionen – gerade weil sich das Spiel auf keinen Fall ausschließlich in der 1st-Person-Perspektive gewinnen läßt. Und Blut fließt garantiert keines – ist ja schließlich alles nur Blech. Durch die hohe Komplexität in Verbindung mit der bemerkenswert guten Bedienbarkeit, der hohen KI und der exzellenten 3D-Engine dürfte Machines einer der Renner des kommenden Frühjahrs werden.

fe



Fette Laserhornissen gegen Kampfgorillas – alle Machines erinnern etwas an die Tierwelt



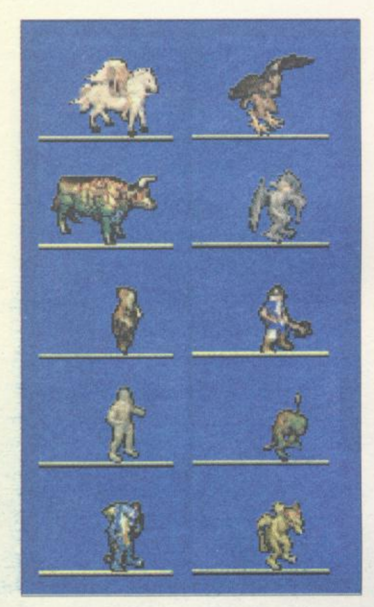
Das Ego-Display mit Waffenanzeige und Radarschirm. Und Feinden direkt vor uns...

Machines
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Charybdis/Acclaim
Erscheinen geplant
April '99



Heroes of Might and Magic III

In der berühmten Fantasywelt von Might & Magic ziehen bald zum dritten Mal Helden in rundenbasierte, strategische Schlachten. Ihr Ziel: Artefakte und Burgen

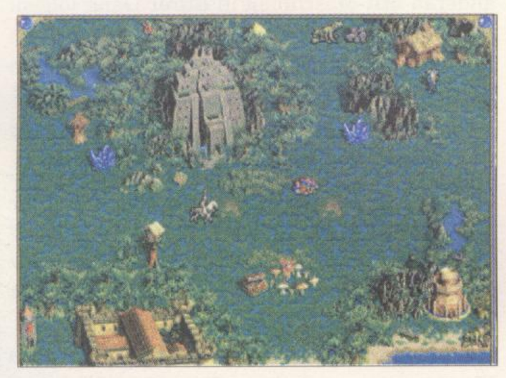


New World Computing züchtete eine ganze Latte frisch mutierter Kampfmonster

Heroes of Might & Magic III
Genre
Rundenbasiertes Strategiespiel
Hersteller
New World Computing/3 DO
Erscheinen geplant
1. Quartal 1999

Aufgrund einer etwas bonbonfarbigen Märchendarstellung wurden die ersten beiden Teile von Heroes of Might and Magic in Deutschland nicht so sehr als anspruchsvolle Strategiespiele erkannt. Dabei war es alles andere als einfach, mit seinem Helden zu Pferde genügend Ressourcen, magische Artefakte und kampfeslustige Monsterhorden zu sammeln, um damit erfolgreich feindliche Burgen zu erstürmen und gegnerische Helden zu besiegen, ohne dabei die eigene Heimstatt zu verlieren.

In den USA jedenfalls waren die taktisch anspruchsvollen Heroes-Titel als Nebenprodukt der erfolgreichen Might & Magic-Rollenspiele auf jeden Fall ein Renner, während der Durchbruch hierzulande bislang ausblieb. Aber womöglich gelingt es jetzt dem dritten Teil der Serie. Das bewährte Spielprinzip ließ New World



Unsere Helden zu Pferde auf Schatzsuche

Computing unangetastet, sondern verbesserte statt dessen die grafische Qualität (800 x 600 Bildpunkte bei 650000 Farben), bevölkerte die Fantasie-Länder mit gerenderten 3D-Figuren und beschleunigte deren Animationen auf über 30 Frames/s. Die ohnehin nicht kleinen Landkarten wuchsen nochmal um durchschnittlich 45 Prozent, während das kleine Schlachtfeld für die zugorientierten Kämpfe von 11 x 9 auf 15 x 11 Hexfelder erweitert wurde.

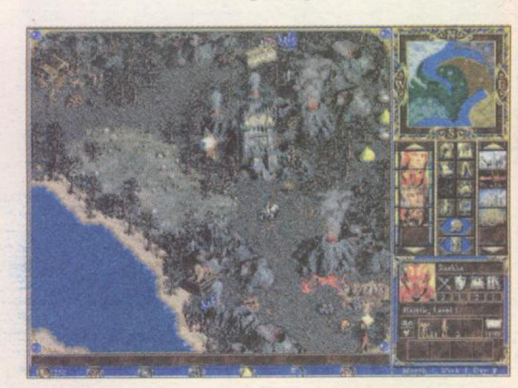
Die Fähigkeiten des Helden nähern sich weiter ihrem Rollenspiel-Ursprung: Er nimmt Waffen und magische Ausrüstungsgegenstände im neu geschaffenen Personenmenü an sich, lernt in der



Neugestaltete Menüs fordern altgediente Heroes

Stadt 16 neue Zaubersprüche (64 insgesamt) und motiviert wie gehabt seine persönliche Armee im Kampf. Es gibt 16 Heldenklassen, die zu acht verschiedenen Stadttypen gehören, in denen sich einige neue Bauwerke errichten lassen. Diese bringen nicht nur frisch erfundene Monsterklassen, sondern auch doppelt so viele Fähigkeiten und Vorteile hervor, was die Eroberung einer Burg deutlich erschwert.

Eure Truppen dürft Ihr künftig aus 118 verschiedenen Kämpfernaturen zusammenstellen. Während eines Feldzuges helfen Gerätschaften wie Katapult, Ballistae, Munitionskarren und Erste-Hilfe-Zelt. Außerdem könnt Ihr unterwegs wieder Artefakte einsammeln, die zum Beispiel Kampfmoral oder Rüstung stärken. Von diesen begehrten Fundstücken seien rund 60 Prozent mehr auf den Landkarten zu finden. Außerdem sind darunter auch spezielle Stadt-Artefakte zu entdecken, die die Verteidigungs- oder Wirtschaftskraft einer Burg steigern. *rm*



Ein drachschwangeres Fleckchen Erde...

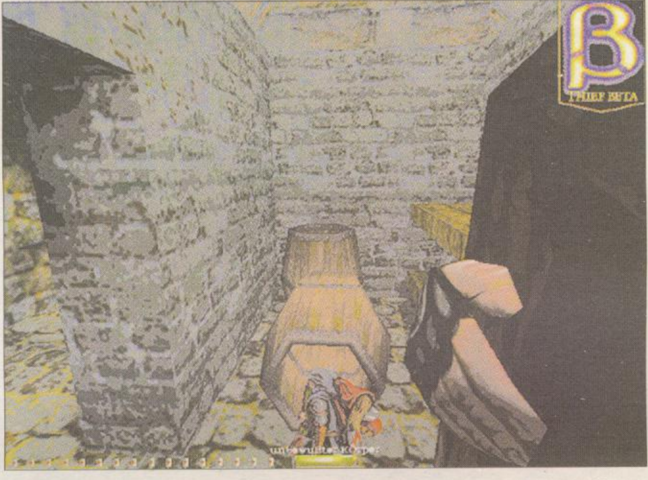
Dark P

Der Mei

Schleichen, meucheln und stehlen will gelernt sein. Bald habt Ihr ausreichend Übungsmöglichkeiten



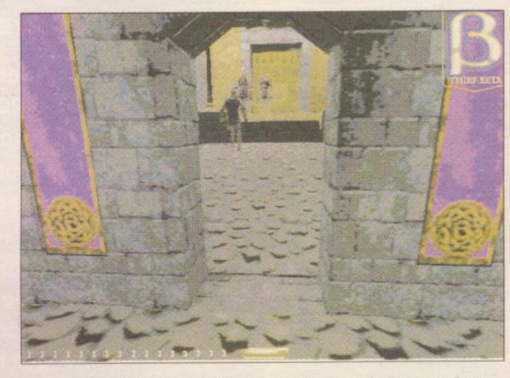
Dark Project: Der Meisterdieb
Genre **Ego-Adventure**
Hersteller **Looking Glass/Eidos**
Erscheinen geplant **Ende '98**



Sucht ein Ruheplätzchen für die bewußtlose Wache!

Ein halbes Jahr ist es schon her, daß uns Looking Glass zum ersten Mal auf ihr kommendes Produkt den Mund wäßrig gemacht hat. Die Entwickler aus dem Nordwesten der USA konnten in den vergangenen Jahren schon öfter Presse und Käufer mit ihren Spielen überzeugen, Ultima Underworld und System Shock sind unvergessene Klassiker, die seinerzeit noch durch Origin vertrieben wurden. Mittlerweile unter den Fittichen des Spielegiganten Eidos steht nun der vielversprechende Ego-Adventure-Rollenspiel-Mix Dark Project kurz vor seiner Vollendung.
In einer mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welt schlüpft Ihr in die Rolle des ehemaligen Straßenkindes Garrett, der sich aus Not schon seit früher Jugend durch kleinere Diebstähle über Wasser gehalten hat. Nun seid Ihr zwar erwachsen und kräftig genug, einen ehrlichen Job auszuüben, Ihr beherrscht aber das unbemerkte Ausplündern fremder Taschen und Häuser so perfekt, daß es eine Verschwendung Eures Potentials wäre, mit dem Klauen aufzuhören. In der düsteren Heimatstadt gibt es zwar jede Menge Elend und Gesindel, aber auch genug reiche, korrupte Adelige, die es verdient haben, ein paar ihrer Schätze mit Euch zu teilen. Auch eine seltsame Sekte, der Orden der Hammeriten, treibt am Ort sein Unwesen. Mysteriöse religiöse Fanatiker mit denen Ihr mehr als einmal eine unfreundliche Begegnung hattet und haben werdet. Es wird gar gemunkelt, daß in Katakomben und verlassenen Minenstollen Untote ihr Unwesen treiben...

Bevor Ihr in die eigentliche Geschichte einsteigt, dürft Ihr in einem Training erst einmal etwas an Euren Fähigkeiten als Meisterdieb feilen. Die wichtigste Voraussetzung für erfolgreiche Raubzüge ist, möglichst unbemerkt bei der Arbeit zu bleiben, da eine Entdeckung durch den Beraubten meist eine Unzahl Wachen auf den Plan ruft. Deshalb übt Ihr zunächst, Euch bevorzugt im Schatten aufzuhalten und schnelle Bewegungen und bestimmte Bodenbeläge zu vermeiden. Habt Ihr Euer Training erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr das Gelernte auch gleich anwenden, um dem stinkreichen Lord Baffon sein Lieblingszepter abzunehmen. Wie vor jeder weiteren Mission erfahrt Ihr in einer, durch düstere Musik und ansprechende Sprachausgabe unterlegten, atmosphärischen Filmsequenz, was in etwa zu tun ist. Da der Vordereingang zu Lord Baffons Villa von einem halben Dutzend Wachen bevölkert wird, bedient Ihr Euch eines Umweges durch das unterirdische Abwassersystem. Über den Keller gelangt Ihr schließlich in das ausladende Gebäude und macht Euch auf die Suche nach den herrschaftlichen Räumen und dem, was dort so zu finden ist. Es steht Euch jederzeit frei, neben Eurer Hauptbeute alles zu stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist und sich auf dem Schwarzmarkt zu Geld machen läßt. Dieses benötigt Ihr wiederum, um Euch vor jeder Mission mit Ausrüstungsgegenständen und Waffen auszustatten. Hie und da bergen die Räumlichkeiten auch Schlüssel oder



Zu viele Gegner: Hier geht's nicht weiter

Project

sterdieb

Heiltränke, zudem lassen sich manchmal Bücher oder private Mitteilungen finden, in denen Ihr aufschlußreiche Informationen über manch undurchsichtige Charaktere erfahrt.

Wichtig für Euer Überleben ist, möglichst selten im direkten Kampf mit Wachen oder anderen bewaffneten Personen zu stehen. Entgegen gewöhnlichen Ego-Helden hält Garrett nämlich nur ein paar Treffer durch Schwert oder Pfeil aus, bevor er das Zeitliche segnet. Schon kleinere Gruppen von Gegnern stellen – wie in Wirklichkeit – eine unbezwingbare und tödliche Übermacht dar. So schleicht Ihr die meiste Zeit im Schatten an den Wachhabenden vorbei, die Euch, bei entsprechender Vorsicht, nicht entdecken können. Eine kleine Anzeige auf dem Bildschirm informiert Euch recht genau, wie gut Ihr im Dunklen verborgen seid. Solltet Ihr doch einmal ein lautes Geräusch verursacht oder Euch zu weit ins Licht gewagt haben, stocken die Wachen, die sich ständig über Machokram oder ihre leeren Bäuche unterhalten, in ihrem Redefluß und starren konzentriert in Eure Richtung. Habt Ihr Glück, dann bemerken sie Euch nicht und wenden sich mit einer Bemerkung über Mäuseplagen oder ähnliches wieder ab. Manchmal kommt Ihr natürlich auch in die Verlegenheit, zur Waffe zu greifen, um eine Patrouille, die Euer Fortkommen blockiert, aus dem Weg zu räumen. Da aber schwertbedingte Schnittwunden für gewöhnlich eine Mordsschweinerei auf dem Fußboden hinterlassen, empfiehlt es sich meist, an die Wache von hinten heranzuschleichen und Ihr mit der Keule eins überzubraten. Es finden sich dann auch immer ein paar dunkle Ecken, in denen man den bewußtlosen Körper ablagern kann. Neben dem Knüppel müßt Ihr auch häufig Euren Bogen benutzen, mit dem sich Soldaten aus der Ferne durch einen gut gezielten Schuß ausschalten lassen. Auch ungewöhnliche Pfeilsorten befinden sich in Eurem Köcher. So werden z.B. Wasserpfeile benutzt, um zu helle Gänge durch Ausschießen von Fackeln oder Kerzen ins Dunkel zu tauchen. Die Umsetzung der innovativen und spannenden Diebesidee sieht schon in der Vorabversion äußerst gelungen aus. Hübsche und detailreiche 3D-Grafiken entführen Euch in düstere Gassen und verlassene Bergwerke, die auftretenden Personen besitzen ein vielfältiges Eigenleben und die vielen Geräusche und Gespräche tragen nicht nur zur Atmosphäre des Spiels bei, sondern sind auch immer für Eure Vorgehensweise entscheidend. Auf den Test, den Ihr sehr wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe finden werdet, dürft Ihr Euch also schon mal diebisch freuen. *sf*



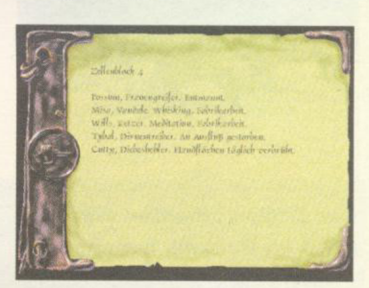
Um die Zellentüren öffnen zu können, müßt Ihr erst die Wache aus dem Weg räumen. Ein gezielter Schuß mit Eurem Bogen wirkt Wunder.



Hier produzieren die Hammeriten ihre Waffen



Noch schiebt der Soldat eine ruhige Kugel



Manche Schriftstücke liefern wichtige Informationen



Diese Wache macht ihrem Namen bald keine Ehre mehr

Starsiege

Was besteht aus 50 Tonnen Feuerkraft und Blech? Richtig, das ist ein Mech!

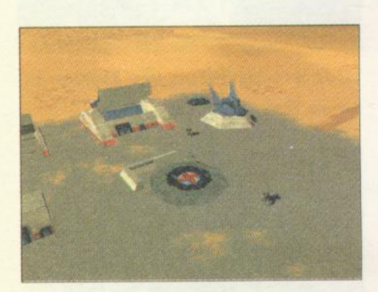

Gleich rummst es irgendwo ganz fürchterlich

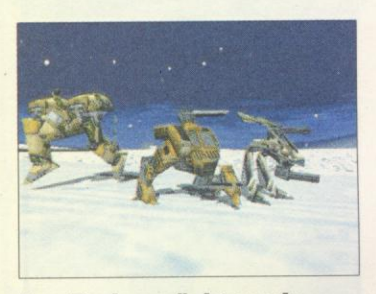
Als die amerikanische Spieleschmiede FASA vor etlichen Jahren ihr BattleTech-Universum aus der Taufe hob, hat sie wohl auch nicht geahnt, was sie damit anrichten würde. Nun jedoch haben wir den Salat, insbesondere wir Computerspieler. Der Grundgedanke ist aber auch zu verlockend: Man nehme tonnenschwere und 15 Meter hohe Riesenroboter, bemanne sie mit einem menschlichen Piloten und lasse sie in einer Simulation oder einem Strategiespiel gigantomanische Gefechte führen. Kein Wunder, daß die Computerwelt von originalen BattleMechs und ihren Clones nur so wimmelt – hier haben wir es mit solchen Clones zu tun, die sich übrigens „HERCs" nennen.

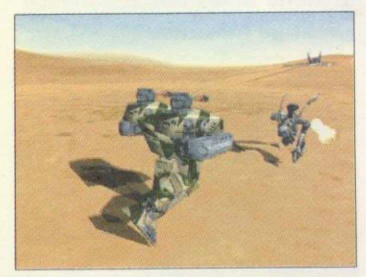
Als Nachfolger des „Earthsiege"-Duos ist „Starsiege" einige Jahrhunderte später angesiedelt. Prometheus, der Bösewicht von „Earthsiege 2", scheint besiegt und verbannt – auf der Erde entwickelt sich mit der Zeit eine antitechnische, eher esoterische Grundhaltung. Bis natürlich eines Tages offenbar wird, daß die alten Feinde in den äußeren Bereichen des Sonnensystems immer noch frisch und munter sind. Der Erdimperator preßt also in der Folgezeit seine Weltraumkolonien bis zum Äußersten aus, um möglichst viele Ressourcen für einen Verteidigungswall zu bekommen. Das führt postwendend zu einer Revolution auf dem Mars, der Imperator schickt seine Flotte, die Erde wird entsprechend entblößt, und schon kommt es, wie es kommen muß...

In mindestens 45 Missionen tobt nun der Kampf um Mutter Erde, wobei man natürlich auch die Rolle der aggressiven Cybrids übernehmen kann. Die größten Unterschiede zu den Vorgängerspielen liegen dabei zum einen in einer verbesserten Steuerung: Die von der Laufrichtung unabhängigen Torsodrehungen erlaubten zwar ein 360-Grad-Schußfeld, waren aber sehr kompliziert zu steuern. Jetzt wird ein System eingebaut, bei dem das Cockpit starr bleibt, der Pilot aber quasi seinen Kopf drehen kann – und wohin er auch immer schaut, dorthin schießt er. Dynamix verspricht sich davon eine erhebliche Verbesserung der Handhabung, und wem das noch nicht reicht, dem sei verraten, daß zudem Schemata eingebaut werden sollen, mit denen man die Steuerung der von anderen populären Mech-Spielen anpassen kann, an die man sich bereits gewöhnt hat.

Zweitens hat Dynamix für „Starsiege" eine neue 3D-Engine entwickelt, die mit Hilfe von speziellen Texturierungs-Verfahren eine extra hohe Frame-Rate entwickeln wird sowie unter anderem verblüffende, stufenlose Zooms zu meilenweit entfernten Objekten erlauben soll. Sollten zu „kleine" Rechner dem Augenschmaus entgegenstehen, darf man in 16 Stufen am Detailgrad spielen. Ähnlich wie im Shooter-Projekt „Starsiege Tribes", das von Dynamix parallel entwickelt wird, dürfte ein Schwerpunkt im Multiplayer- bzw. Internet-Bereich liegen: Der Hersteller selbst wird einige Server hochfahren, die zum Nulltarif nutzbar sind, unabhängig davon kann aber auch jedermann seinen eigenen Server aufmachen... *jn*


Brennendheißer Wüstensand....


Den Dreien möchten wir nicht im Dunkeln begegnen


Na komm doch, du fieser Cybrid!


Ein Blick aus dem Cockpit

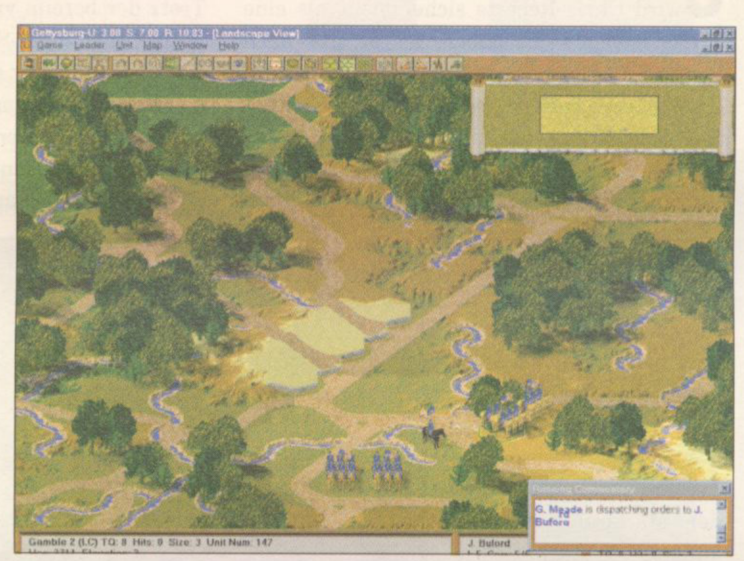
Starsiege
Genre
Mech-Simulation
Hersteller
Dynamix
Erscheinen geplant
Anfang '99



North vs. South

Der amerikanische Bürgerkrieg geht in die – ja, die wievielte Fortsetzung eigentlich?

Für Europäer eher kein Kernthema, ist der amerikanische Bürgerkrieg in seinem Heimatland auch über eineinviertel Jahrhunderte nach seinem kurzen aber heftigen Wüten in „God's own country" ein Dauerbrenner in Literatur, Film und Computerspiel. Selbst anerkannte Gamekoryphäen wie Sid Meier können der Verlockung nicht widerstehen, hie und da mal ein Gettysburg-Spektakel nach der wichtigsten Schlacht des Civil War zu gestalten. Aus der Erudite-Engine, die wir aus den „großen Schlachten der Antike" um Hannibal, Alexander und Caesar kennen, entsteht nun ein weiteres Hexfeldrundenstrategical. Die simple, aber stimmungsvolle Grafik mit passablen Kampfanimationen (von Säbelgerassel und Gewehrgeknalle untermalt) schafft auch diesmal wieder eine dichte Atmosphäre für Einzel- oder Multiplayerspiele – letztere allerdings nur für bis zu zwei Teilnehmern. Einzelgefechte, „Was-Wäre-Wenn"-Varianten oder die gesamte Kampagne quer durch das große amerikanische Trauma stehen für Eure Abendgestaltung zur Verfügung. Beginnend mit der Schlacht bei Bull Run am Potomac River kämpft Ihr Euch Euren Weg, wahlweise in der blauen Uniform der Union oder der grauen der Konföderierten über weitere Meilensteine der Geschichte wie Cedar Creek und Gettysburg bis zur endgültigen Entscheidung der Sklavenfrage und der Vorherrschaft des Nordens über den Süden – oder umgekehrt. Zum Arsenal des Bürgerkriegsgenerals gehören nicht nur die berittenen Truppenkommandeure, die einen realistisch begrenzten Befehlsradius und beträchtlichen Einfluß auf die Moral ihrer Untergebenen haben, sondern auch die Infanterie, Kavallerieeinheiten, verschiedene Artillerieregimenter und Versorgungswagen. Rundenweise, wobei jeder Kommandeur Eurer Truppen – und des Gegners – nacheinander zum Zug kommt, gilt es, die Hexfelder der Ehre einzunehmen und den Feind durch geschicktes Demoralisieren in die Flucht zu schlagen. Alle Bewegungen und Aktionen haben große Bedeutung für den Zusammenhalt der Truppe, die sich im schlimmsten Fall einfach auflöst, allen Beschwörungen der Offiziere zum Trotz. *fe*



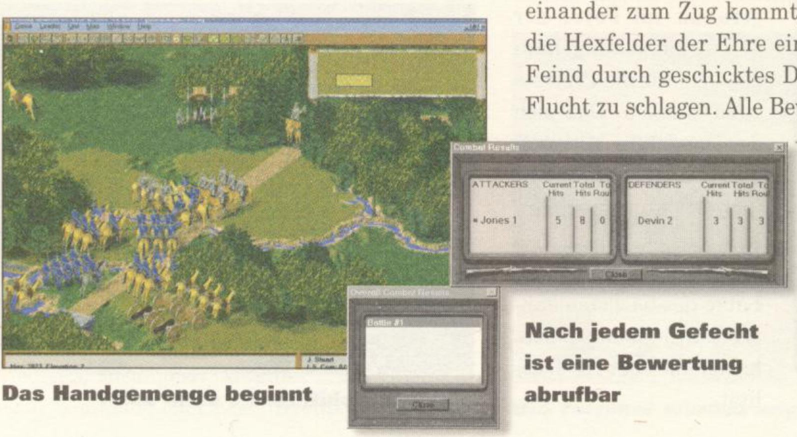
Gettysburg im Morgengrauen, noch schweigen die Waffen, aber bis zum Abend soll die historische Entscheidung gefallen sein



Das erste Aufeinandertreffen – noch sind die Kräfteverhältnisse unbekannt



Schon brechen die Konföderierten aus dem Unterholz



Das Handgemenge beginnt

Nach jedem Gefecht ist eine Bewertung abrufbar

North vs. South
Genre
Rundenstrategie
Hersteller
Erudite/I-Magic
Erscheinen geplant
Januar 1999

Texanische

Neue Höhenflüge

Zwei Jahre ist es her, daß Chris Roberts Origin verlassen und sein eigenes Entwicklungsstudio gegründet hat. Daß er seither nicht ganz untätig war, konnten wir durch einen Blick hinter die Kulissen von Digital Anvil feststellen...

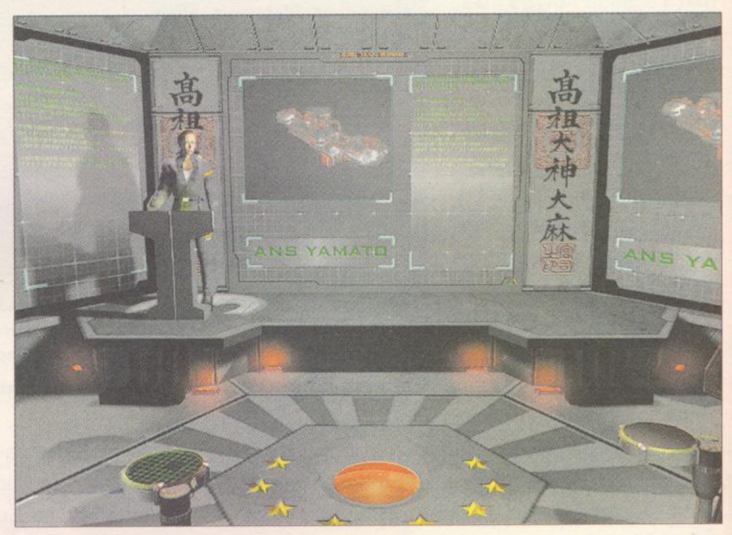
Origin bzw. deren Mutterfirma Electronic Arts wird Chris Roberts sicher mehr als eine Träne nachgeweint haben, als er sich nach langer Schaffensperiode Anfang 1996 von dem Großkonzern trennte. Immerhin war der Exil-Engländer in den acht Jahren Origin-Zugehörigkeit der Schöpfer einer ganzen Reihe Superseller, allein seine militärische Flugsimulation „Strike Commander" wurde etwa 500 000 mal verkauft. Laut eigener Angaben gab es aber keinen Zwist zwischen ihm und Richard Gariott oder den anderen Firmenoberen, Roberts wurde der Termin- und Erfolgsdruck der Marketingabteilung einfach zu stark. Etwa 20 weitere Mitarbeiter folgten seinem Beispiel und heuerten direkt bei Digital Anvil an, darunter Chris' Bruder Erin, der bei der Entwicklung von „Privateer" und „Privateer: The Darkening" seine Hände im Spiel hatte. Auch Tony Zurovec, Hauptverantwortlicher für die beiden erfolgreichen „Crusader"-Spiele trat dem jungen Team bei. Mittlerweile wurde der Mitarbeiterstamm auf etwa 80 Leute ausgebaut, die momentan an vier Spieleprojekten und dem Wing-Commander-Film arbeiten. Auch die Suche nach einem geeigneten Vertriebspartner und Mäzen ist seit kurzem beendet. Kein Geringerer als Bill Gates wurde über eine simple E-mail (die heute gerahmt im Foyer der Firma hängt) angehauen, Geld für die Projekte zuzuschießen. Daß sich der Handel für Microsoft auszahlen könnte ist gar nicht so unwahrscheinlich, die aktuellen Produkte, die wohl noch im Laufe des nächsten Jahres erscheinen sollen, haben allesamt Hit-Qualität.


Tony, Chris, Erin und Präsident Marten Davies (v.li.)

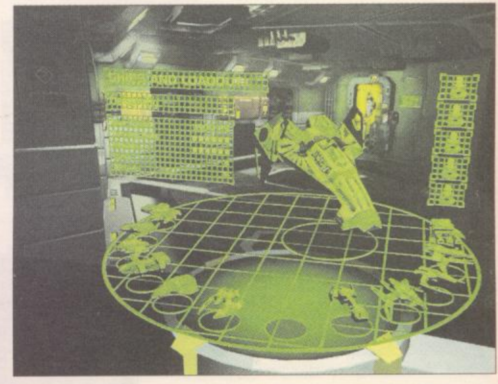


Starlancer

Trotz der bereits vier erschienenen Teile der Wing-Commander-Serie hat Chris als Science-Fiction-Fan immer noch nicht genug vom dreidimensionalen Raumschiffschlachten. Starlancer wird zwar kein interaktiver Film wie seine Vorfahren werden, dennoch soll das Spiel durch eine dichte Story Weltraumaction mit der Dramatik klassischer Weltkriegsfilme vereinen. Etwa 100 Jahre in der Zukunft haben die terrestrischen Mächte ihre Streitigkeiten auf das gesamte Sonnensystem ausgeweitet. Die guten amerikanischen und britischen Demokratien wurden von den russischen und chinesischen Kommunisten nahezu vollständig zerschlagen, nur Wenige konnten sich an den äußersten Rand unseres Systems mit ein paar heruntergekommenen Schiffen retten. Hier kommt Ihr ins Spiel: Als



Dieser nette Herr erzählt Euch, was zu tun ist


Welches Schiff darf's denn sein?

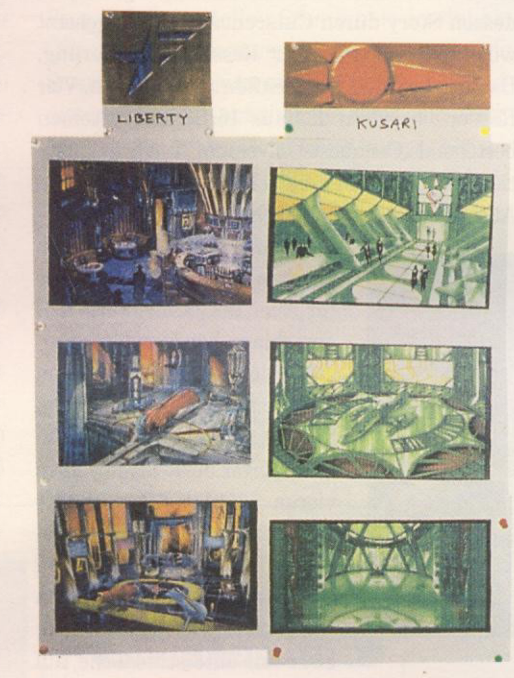
e Traumfabrik
e des Wing Commanders

Offizier der 45. Volunteers Squadron beginnt Ihr, Planeten und All vom roten Joch zu befreien. Die Missionen, die Euch zum Endziel führen, sind dabei nicht linear, Eure Entscheidungen, Erfolge und Mißerfolge beeinflussen maßgeblich den Fortgang der Geschichte. Im Lauf des Spiels bekommt Ihr die Möglichkeit, am Steuerpult von etwa 12 verschiedenen Schiffen Platz zu nehmen, über einfaches Drag&Drop wählt Ihr aus über 20 Waffensystemen die brauchbarsten Vernichtungswerkzeuge. Die Kampfszenen werden wie gehabt in Cockpitsicht dargestellt, eine neue 3D-Engine soll durch Unterstützung namhafter Beschleuniger-Karten flüssiges Gameplay und konstant hohe Frame-Rate garantieren. Habt Ihr das Sonnensystem zur Genüge befriedet, dürft Ihr auch gegen bis zu sieben menschliche Piloten zu heißen Lasergefechten antreten.

Starlancer
Genre
3D-Weltraumkampf-Sim
Erscheinen geplant
Winter '99

Freelancer

Nicht nur WC-Fans bekommen zum Jahresende '99 neues Futter, auch Privateer-Freaks dürfen sich auf einen verspielten Jahreswechsel freuen. Mit Freelancer hat Chris Roberts ein Projekt in Arbeit, daß das Internet-Multiplayerspiel zu neuen Ufer führen könnte. Die Teilnehmerzahl wird zwar auf etwa 100 Spieler je Partie begrenzt sein, dafür wird Freelancer ein äußerst detailliertes, in durchgehendem Echtzeit-3D dargestelltes Universum bieten. Das Design der Gebäude wie Spielfiguren orientiert sich an den 20er Jahren unseres Jahrhunderts, Ihr werdet also viel Art-Deko-Schnickschnack und pseudoantike Uniformen zu Gesicht bekommen. Auch Freelancer spielt wieder in der nahen Zukunft, auch hier haben einige Ex-Erdmächte überlebt. Zu welchem der vier verfügbaren Völker Ihr gehören wollt, dürft Ihr Euch allerdings frei aussuchen. Entweder Ihr schlüpft in die Landestracht des Staates Liberty, werdet Rhinelander oder streitet und handelt für Bretonia oder die schlitzäugigen Kusari. Missionen und Aufträge lassen sich zwar auch als Einzelspieler erledigen, zusammen mit einer Menge menschlicher Kumpane oder Konkurrenten sollte aber



Einige Grafikkonzepte zu Freelancer

Kopfgeldjagd, Raumkampf oder Warentransport erheblich mehr Spaß bringen. Leider gibt es außer Skizzen noch kein Bildmaterial, diese und das geplante Spielprinzip können aber den Mund schon mal wäßrig machen.

Freelancer
Genre
Weltraumaction/simulation/strategie
Erscheinen geplant
Ende '99/Anfang 2000

Conquest

Auch wenn es zunächst den Eindruck erwecken könnte, Digital Anvil wird nicht nur altbekannte und -gediente Spielekonzepte in neuer Form


Die Terraner werden angegriffen



DER FILM ZUM SPIEL

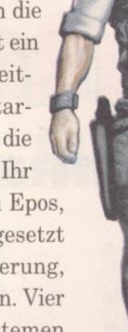
Dank der freundschaftlichen Trennung von Origin konnte sich Chris Roberts die Rechte an dem Film zur Wing-Commander-Reihe sichern. Im Frühjahr 1999 wird der 25-Millionen-Dollar-Streifen in die amerikanischen Kinos kommen, aber auch die europäischen Anhänger werden dem Genuß reichlich dramatischer Weltraumschlachten frönen können. Gedreht wurde der Film in Luxemburg, neben einem faltigen Jürgen Prochnow treten eine Reihe Jungstars wie Matthew Lillard (Scream) oder Freddie Prinze Jr. (Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast) zum Einsatz gegen die kilrathische Invasion an. An die 250 Special-Effect-Szenen wurden von einem hauseigenen Team bei Digital Anvil geschaffen, zum ersten Mal wird es in einer SciFi-Produktion ausschließlich digitale Effekte zu sehen geben, auf die Aufnahme von Modell-Raumschiffen wurde komplett verzichtet.

liefern, auch in anderen Genres wollen sich die Texaner eine Namen machen. So entwickelt ein Team um Erin Roberts gerade ein Echtzeitstrategiespiel, das Konkurrenten wie „StarCraft“ oder das kommende „Homeworld“ in die Schranken weisen soll. In Conquest müßt Ihr Euch in einem etwa 25 Missionen langen Epos, dessen Story durch Cutscenes in Szene gesetzt wird, in den Fächern Ressourcenförderung, Bautätigkeit und Truppenführung beweisen. Vier Rassen besiedeln das aus 16 Sonnensystemen bestehende Conquest-Universum: Terraner, Mantis, Solarianer und ein schuppiges Echsenvolk. Alle vier besitzen natürlich unterschiedliche Einheiten und haben Ihre eigenen Stärken und Schwächen, die für Euer taktisches Vorgehen ausschlaggebend sind. Im Einzelspielermodus werden zwei der Rassen zur Wahl stehen, bei bis zu acht Spielern im Multiplayer dürft Ihr aus allen vieren wählen. Das größte Augenmerk des Weltraumdramas liegt auf unzähligen Gefechten zwischen den Raumschiffflotten. Es gibt zwar vier unterschiedliche, auf den Planeten zu förderne Rohstoffe, Ihr müßt Euch aber nicht lange um wirtschaftliche Zusammenhänge kümmern, da sämtliche Ressourcen automatisch in Geld umgewandelt und Eurem galaktischen Girokonto gutgeschrieben werden. Dafür dürft Ihr Euch um so intensiver mit der Versorgung Eurer Einheiten befassen, das stetige Bestücken der Schiffe mit Munition ist ein wichtiger Aspekt Eurer Offiziersarbeit. Zwischen den Universen reist Ihr durch Sprungtore umher, damit Eure Truppen nicht in den Weiten des Alls abhanden kommen, dürft Ihr sogenannte Flottenadmirale engagieren, die je nach Erfahrung in der Lage sind, größere Verbände selbständig anzuführen. Die auffälligste Neuerung, die Conquest ins Echtzeitgenre einbringt, ist die komplette Darstellung in 3D. Das gesamte All ist polygonal aufgebaut, feine Texturen und viele Details versprechen eine überragende Optik. Neben ästhetischen Vorzügen wird die 3D-Grafik auch die Möglichkeit mit sich bringen, beliebig den Blickwinkel zu verändern und stufenlos in oder aus dem Spielgeschehen heraus zu zoomen. Echtzeitgeneräle dürfen gespannt sein.

Ein dicker terranischer Zerstörer verteidigt sein Territorium

Besonders transparente Weltraumnebel und bunte Explosionseffekte erfreuen das Auge des Echtzeitstrategen

Conquest
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
Sommer '99



Loose Cannon

So wie Tony Zurovec bereits mit seinen „Crusader“-Titeln ein neues und einzigartiges Spielprinzip kreiert hat, wird sich auch sein Digital-Anvil-Projekt nicht eindeutig in ein bestimmtes Genre einordnen lassen. Inspiriert ist Loose Cannon vom 80er Jahre Brett-Rollenspiel „Car Wars“ des Amerikaners Steve Jackson, bei dem sich alles um den bewaffneten Straßenkampf in einer postapokalyptischen Welt dreht. In Tonys Zukunftsvision werdet Ihr als Kopfgeldjäger Ashe in die USA der Zukunft versetzt, die noch mehr von der Kriminalität kontrolliert werden als heute. Mafiakartelle und korrupte Cops garantieren einen hohen Bleigehalt der Luft und ausreichend Arbeit für einen Söldner wie Euch. Durch Bestehen der etwa 20 Hauptmissionen müßt Ihr zwar ein Endziel erreichen, Ihr besitzt aber eine enorme Freiheit, was Ihr in der riesigen Welt tun wollt. In 15 verschiedenen Fahrzeugen könnt Ihr neun US-Städte und 12 Überlandstrecken erforschen. Durch Abhören Eures CB-Funks erfahrt Ihr von etwaigen Verdienstmöglichkeiten, die neben Geiselbefreiung, Warentransport und Spionage auch Auftragsmord beinhalten. Dabei erledigt Ihr Missionen nicht nur am Steuer, sondern könnt überall nach Belieben aussteigen und Euch zu Fuß durch die 3D-Welt schlagen. Wie im richtigen Leben dürft Ihr frei wählen, auf welcher Seite des Gesetzes Ihr stehen wollt. Ist Euch danach, könnt Ihr auch Autos stehlen oder unbeteiligte Fußgänger in den voll interaktiven Städten über den Haufen fahren (was aber mächtig Ärger bringt...). *sf*



Cops sind mit Vorsicht zu genießen, vor allem, wenn Ihr berühmt-berüchtigt seid

Loose Cannon
Genre
Auto-Action-Adventure
Erscheinen geplant
Herbst/Winter '99

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.
Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber ... mehrere lange Abende verschlingen.
fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK

Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.



SOUND

Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELTIEFE

Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

SUPER


Fritz Effenberger

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

AB 18

VORAUSSETZUNG

Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Stephan Freundorfer

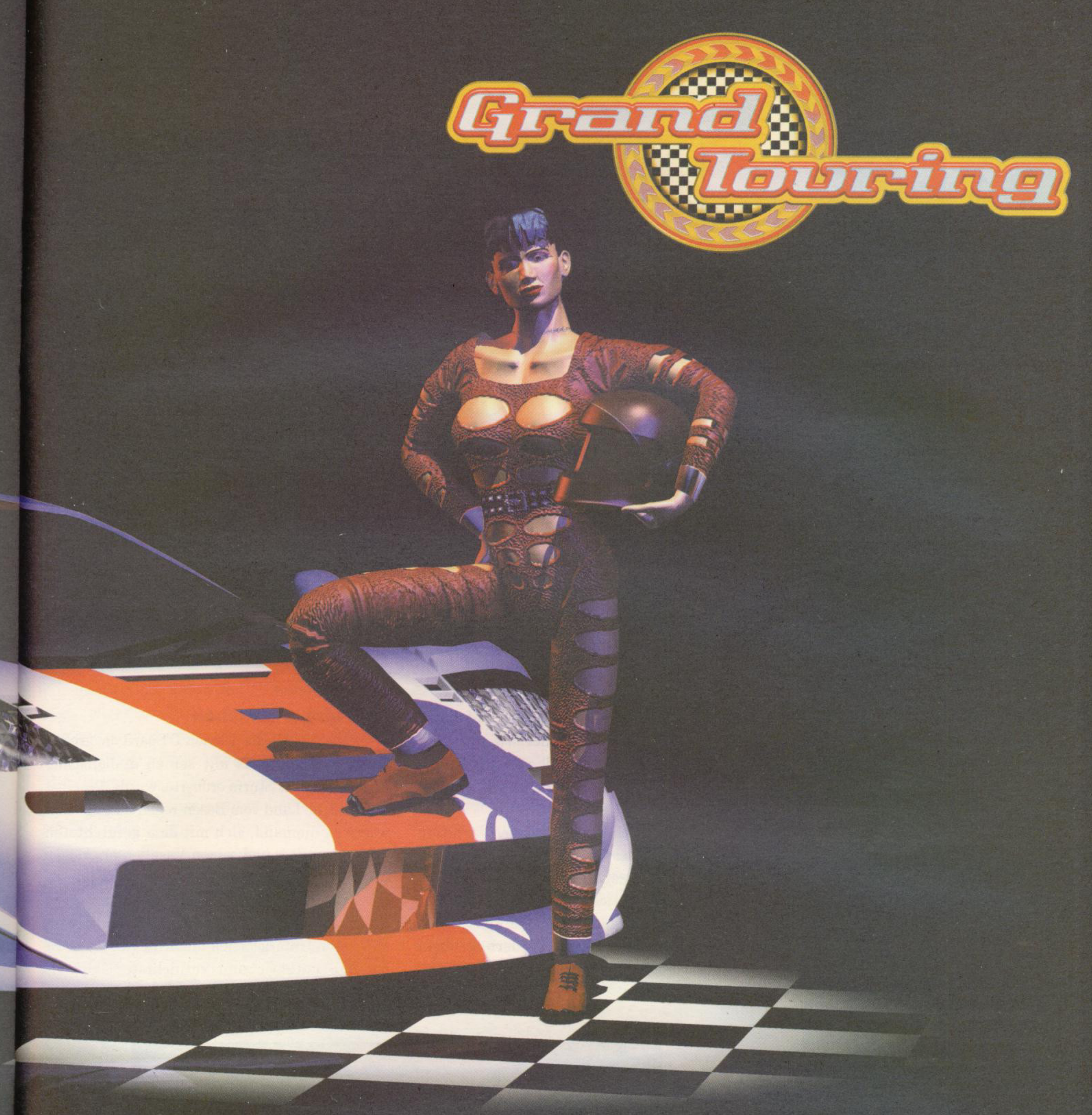

Chris Peller


Maik Wöhler


Ralf Müller


JoeNettelbeck

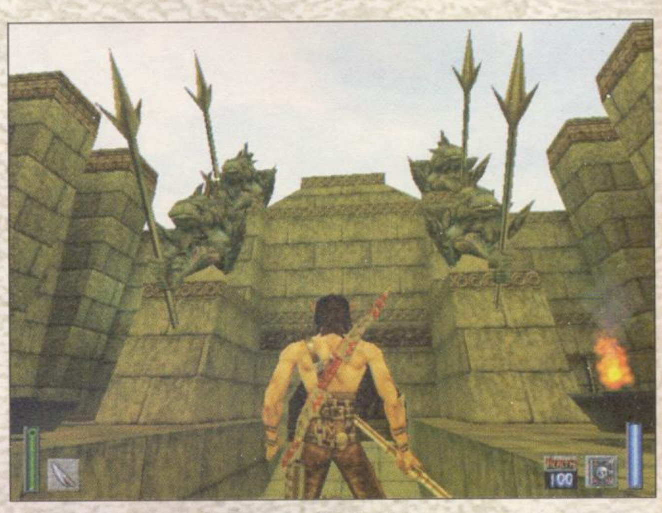

Thomas Ziebarth


Grand Touring

Heretic II

Von einem der auszog, um sein Volk zu retten...

Zu einer Zeit, als id Software unangefochten das Genre der Ego-Shooter dominierte, bereicherte eine bis dato relativ unbekannte Company namens Raven Software die Spielelandschaft mit einem martialischen Trip durch ein Fantasy-Szenario. Mit Hilfe eines mittelalterlichen Waffenarsenals und mächtiger Zaubersprüche kämpfte sich der Spieler in der Ich-Perspektive durch monsterverseuchte Burgen und Gewölbe. Damit wurde gleichzeitig auch die Sage der Schlangenreiter geboren, die in den nachfolgenden Produkten der Firma – „Hexen" und „Hexen 2" – weiter ausgebaut wurde. Die BPjS reagierte auf diesen Titel damals ebenso euphorisch wie die zahlreichen id-Jünger und verbannte das Spiel, respektive dessen Shareware-Version, auf den Index.

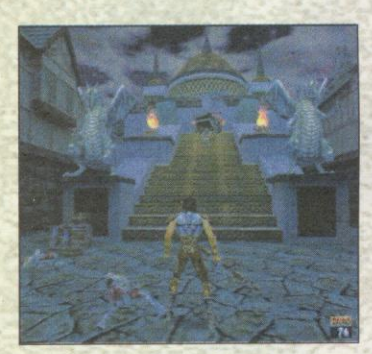


Noch ist das Stadttor von Andoria fest verschlossen



Um diese Tür öffnen zu können, muß Corvus erst ein bestimmtes Artefakt finden

Nun, vier Jahre nach Veröffentlichung des ersten Teils, realisierte Raven mit „Heretic II" einen direkten Nachfolger. Diesmal schlüpft der Spieler allerdings nicht mehr in die Haut des Helden Corvus und marschiert via Ego-Ansicht durch die virtuelle Welt, sondern erblickt den Protagonisten distanzierter aus der Third-Person-Perspektive.



Der Palast von Silverspring ist ein recht imposanter Anblick

Was bisher geschah

Seit dem Tag, als der Dämon D'Sparil die großen Städte von Pathoris mit seinen diabolischen Heerscharen im Sturm eroberte, wurde das einst so friedliche Land vom Bösen regiert. Lange Zeit wagte es niemand, sich mit dem gefürchteten Schlangenreiter und seinen Vasallen anzulegen und dieser Schreckensherrschaft ein Ende zu bereiten. Erst ein junger Sidhe namens Corvus war mutig genug, um dieser mächtigen Kreatur und deren Untergebenen die Stirn zu bieten. Er bereiste Pathoris und vernichtete D'Sparils Gefolge, wo immer es sich ihm in den Weg stell-



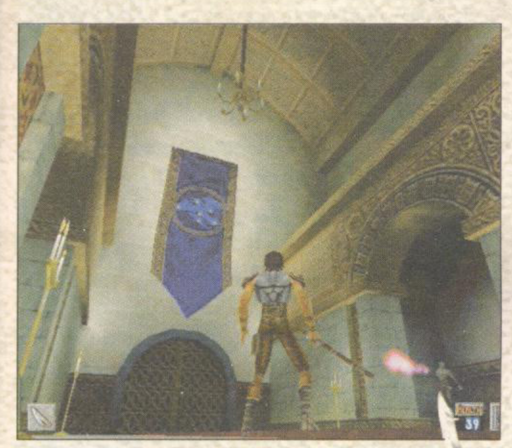
Diese Masse von Totenköpfen kann einfach nichts Gutes bedeuten – aber leider müssen wir in dieses Gemäuer

Corvus' neue Abenteuer im Fantasy-Reich



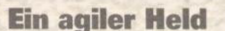
Diese Weltkugel dient nicht nur zur Zierde, sondern fungiert als eine Art Türschloss

te. Schließlich forferte er den Schlangenreiter in seinem Domizil zum alles entscheidenden Zweikampf. Aus der erbitterten Schlacht ging Corvus letztendlich als Sieger hervor. Doch bevor sein Lebenslicht erlosch, belegte D'Sparil den tapferen Helden noch mit einem Fluch. Fortan war Corvus in den Äußeren Welten gefangen, die Rückkehr zu seinem Volk blieb ihm verwehrt.
Die Jahre zogen ins Land und währenddessen suchte der Sidhe verzweifelt nach einem Weg, um seine Heimat wiederzusehen. Die Odyssee durch die öden Landstriche der Äußeren Welten war zu guter letzt von Erfolg gekrönt: Mit Hilfe eines Dimensionsportals konnte sich der Krieger nach seiner langen Wanderschaft zurück in seine Heimatstadt Silverspring teleportieren.


Das Wappen von Corvus' Volk hängt nicht umsonst an diesem Ort

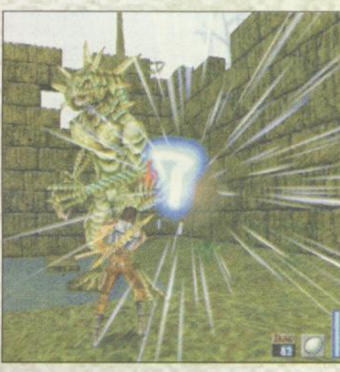
Die Seuche

Kaum hat Corvus nach langer Zeit wieder einen Fuß in seine Heimatstadt gesetzt, muß er feststellen, daß irgendetwas nicht stimmt. Er hört das Wehklagen der Frauen und das Weinen von Kindern. Nur Ratten bevölkern die Straßen, ansonsten erscheint der Ort wie ausgestorben. Bald trifft der Held aber auch auf Bewohner. Eine freudige Begrüßung bleibt aus, stattdessen wollen ihm seine ehemaligen Kumpel wie von Sinnen den Garaus machen, rösten Artgenossen über offenem Feuer und frönen hemmungslos dem Blutrausch. Weniger agile Zeitgenossen krümmen sich dagegen vor Schmerzen auf dem Boden. Wie Corvus schließlich von Dranor, dem Hafenmeister, erfährt, ist eine mysteriöse Seuche Schuld an diesem grauenhaften Zustand. Die Infizierten werden wahnsinnig und greifen jeden an, der sich in ihrer Nähe aufhält. Dranor überredet unseren Krieger, nach einem Heilmittel zu suchen. Und abermals muß Corvus, der eigentlich gehofft hatte, von nun an endlich in Ruhe und Frieden leben zu können, durch Pathoris marschieren, um sein Volk zu retten.



Ein agiler Held

Damit Corvus im Tomb-Raider-Stil durch die Level hetzen kann, beherrscht er ein umfassendes Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten. Simple Aktionen beinhalten einen Verteidigungsmodus, Springen, Ducken, Schwimmen sowie seitliche Ausweichmanöver. Ferner zieht sich Euer Charakter automatisch an Kisten und


Äußerst effektvoll beharken wir das Amphibienwesen mit dem Durhnwood-Stab

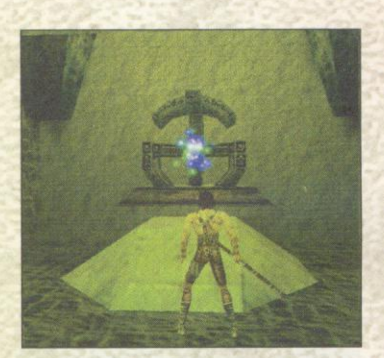

Die Seuche verwandelt Corvus' Artgenossen in Amokläufer







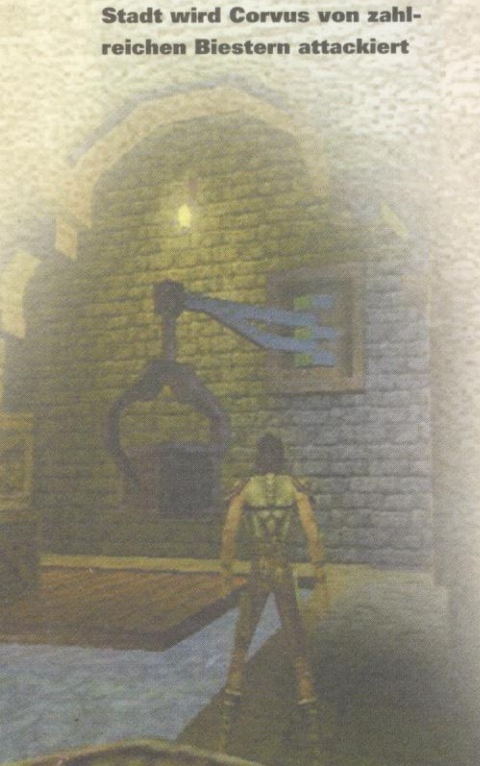
Mauervorsprüngen hoch, vollführt elegante Weitsprünge, klettert an Seilen rauf oder runter und ist in der Lage, sich in geduckter Haltung über den Boden zu rollen. Des weiteren kann er mit Hilfe seines Stabes im Lauf auch noch akrobatische Stabhochsprünge oder eine imposante Angriffstechnik ausführen.



Die magischen Kräfte der Sidhe-Schreine helfen Corvus während seiner Reise

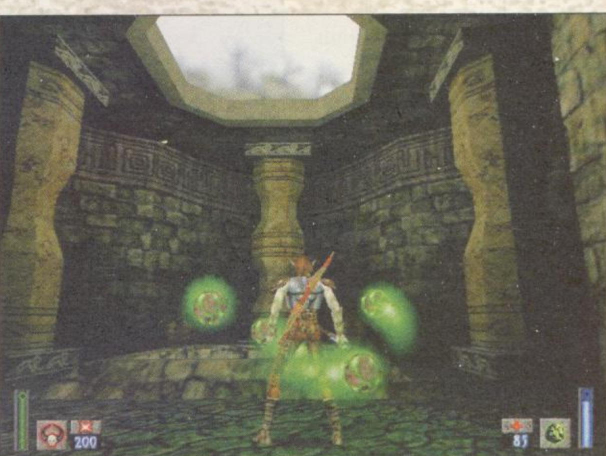
It's a kind of Magic

Während Euer Protagonist im Verlauf seiner Suche den unterschiedlichsten Regionen einen Besuch abstatten muß, trifft er natürlich auf die verschiedenartigsten Bewohner des Fantasy-Reiches. Meistens sind diese über Corvus' Eindringen in ihr Territorium gar nicht erfreut, so daß er sich permanent gegen angriffslustige Kreaturen verteidigt. Gelegentlich muß der Sidhe auch besonders widerstandsfähige Endgegner bezwingen, damit ihm der Zugang zu einem neuen Spielabschnitt gewährt wird. Zu Beginn erleichtert ein Stab und eine Art Feuerball-Zauber die Gegenwehr, im fortgeschritteneren Spielverauf gesellen sich dann ein Bogen (mit dem magische Pfeile verschossen werden können) sowie mächtigere Spells hinzu. Weiterhin erhaltet Ihr die Möglichkeit, diverse Schutzzauber anzuwenden. So verwandelt Ihr Eure Kontrahenten u.a. in wehrloses Federvieh, stoßt sie mit Hilfe einer kreisförmigen, magischen Barriere zurück oder beschwört einen Meteoritenschwarm herauf, der Euch umkreist und gegebenenfalls Gegner attackiert.



Auf dem Weg in die nächste Stadt wird Corvus von zahlreichen Biestern attackiert

Damit Ihr diese Vielfalt an imposanten Zauberkräften überhaupt nutzen könnt, benötigt Ihr allerdings zwei unterschiedliche Formen von Mana. Diese Energiequellen findet Ihr in den Locations oder beim Zerstören von Kisten, Vasen und anderen Behältnissen oder werden von eliminierten Feinden zurückgelassen. Eure mitunter angeschlagene Gesundheit frischt Ihr dagegen – wie bei den beiden „Hexen"-Titeln – mit Heiltränken auf.



Effektive Schutzzauber wie diesen Meteoritenschwarm kann Corvus ebenfalls heraufbeschwören

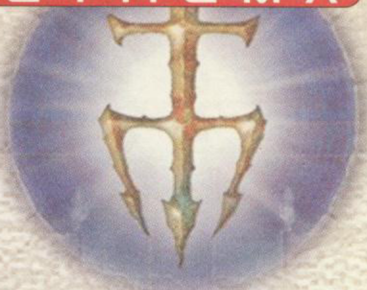


Ein Stück dieses Kristalls benötigt der Heiler von Andoria

In ganz Pathoris verstreut, kann man zudem mit magischer Energie aufgeladene Schreine vorfinden. Betritt Corvus eine solche Stätte, wird sein Vorrat an Mana oder Health-Points wieder aufgestockt. Außerdem spenden diese Plätze unserem Krieger eine silberne oder goldene Rüstung, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, verbessern die Durchschlagskraft seiner Waffen etc. Allerdings erschöpfen sich die magischen Kräfte eines Schreins meistens, nachdem man sie nur einmal in Anspruch genommen hat. Wollt Ihr weitere nützliche Fähigkeit oder eine neue Rüstung erhalten, müßt Ihr schon zum nächsten Ort pilgern.

Obwohl Ihr in „Heretic II" die meiste Zeit damit beschäftigt seid, Euch die unterschiedlichsten Geschöpfe vom Leib zu halten, wollen nebenbei auch verschiedene Aufgaben und ein paar Rätseleinlagen bewältigt werden. Da sich Corvus selbst schon bald mit der Seuche infiziert hat, muß er beispielsweise für Siernan, den Heiler der Ssithra, bestimmte Ingredenzien besorgen, damit dieser ein Gegenmittel herstellen kann. Unter Umständen ist es bei solchen Aktionen erforderlich, zwischen den einzelnen Spielabschnitten hin und her zu pendeln. Per Tastendruck aufrufbare, detaillierte Karten von Örtlichkeiten verhindern dabei ein allzu planloses Umherirren. Ebenso kann jederzeit eine Aufstellung über die noch zu erfüllenden Missionsziele aufgerufen werden.

Aber von obligatorischen Tätigkeiten wie das Einsammeln von Schlüsseln und speziellen Gegenständen, die bis zum Gebrauch in einem



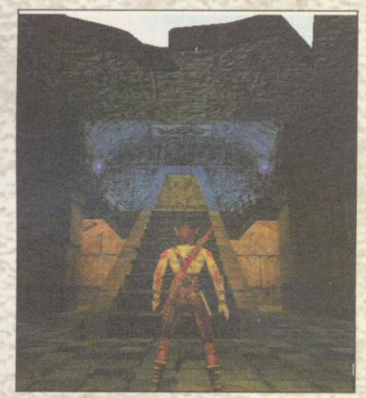
Inventory gelagert werden, bleibt Ihr ebenfalls nicht verschont. Um an einen neuen Schauplatz zu gelangen, betätigt Ihr natürlich auch eine Vielzahl von Schaltern und Hebeln, wodurch sich Türen und Fallgitter öffnen oder Mechanismen in Gang setzen. Mittels kurzer Zwischensequenzen wird der Spieler über die durch seine Aktionen hervorgerufenen Veränderungen informiert.



Das Vieh hat die Bezeichnung Endgegner verdient

Zauberhafte Präsentation

Vor allem die brillante Optik von „Heretic II“ nötigt dem Betrachter einiges an Respekt bezüglich der Programmierkünste der Entwickler ab. Mittels der von id Software lizenzierten Quake2-Engine realisiert, erwartet den Spieler ein aufwendiges Leveldesign mit ungemein facettenreichen Texturen. Verschiedenfarbige Beleuchtungseffekte verstärken dabei das stilvolle Ambiente



Viele Örtlichkeiten müssen eingehender unter die Lupe genommen werden



Diese Kreaturen ziehen durchs Land und verbreiten dabei die tödliche Seuche

MAGISCHES VERTEIDIGUNGSWERKZEUG



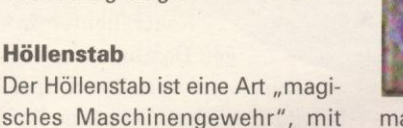
Durhnwood-Stab

Eine Klinge ziert das eine Ende dieses Stabes, wodurch sich der Stock – etwas Übung vorausgesetzt – vor allem als Nahkampfwaffe durchaus bewährt.



Feuerball

Mit dem ersten Zauber, den Corvus beherrscht, kann er einem Gegner Flammenbälle entgegenschleudern. Dieser Spruch funktioniert auch ohne den Besitz von Mana, allerdings ist die Wirkung dann deutlich geringer.



Höllenstab

Der Höllenstab ist eine Art „magisches Maschinengewehr“, mit dem in rascher Folge Projektile abgefeuert werden. Als Munition benötigt man sogenannte Höllenkugeln.





Sturmbogen

Bei ihrem Aufprall erzeugen die Sturmpfeile eine blutrote Gewitterwolke, durch deren Blitze und Regentropfen dem Feind ernsthafter Schaden zugefügt wird, falls er in ihren Wirkungskreis gerät.

Phoenixbogen

Treffen die Phoenix-Pfeile ihr Ziel, detonieren sie mit einer verheerenden Explosion, in der die Umrisse eines Phoenix sichtbar werden.



Sphäre der Vernichtung

Bei diesem Spell beschwört Corvus eine gigantische Explosion herauf, die für alle Gegner, die sich im Bereich der Druckwelle aufhalten, den sicheren Tod bedeutet.



Feuerwand

Der Feuerwand-Zauber bewegt sich halbkreisförmig von Corvus weg und röstet dabei die auf ihn einströmenden Widersacher.





Donnerschlag

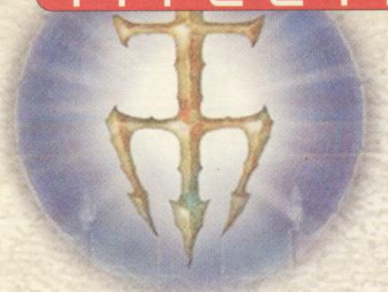
Ein Energiezauber, der auffächert und somit auf größere Entfernung mehrere Gegner zu treffen vermag. Auf kurze Distanz angewendet, können die Kontrahenten der drastischeren Wirkung dieses Spells kaum widerstehen.



Eiserner Tod

Bei diesem Spruch wird ein Energiefeld kreiert, aus dem kleine, mit Eisenspitzen bewehrte Kugeln sternförmig in alle Richtungen abgefeuert werden.

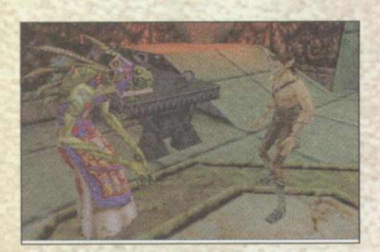




In den Ogel-Minen heizen wir dem Aufseher mit dem Höllenstab so richtig ein



Feuerbarrieren und andere Fallen behindern Corvus' Marsch quer durch Pathoris



Corvus bittet Siernan, den Heiler von Andoria, um Hilfe

Name:	Heretic II
Genre:	Action
Hersteller:	Raven Software/ Activision
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	cirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Maus, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 16; IPX, TCP/IP

der jeweiligen Umgebung, wobei unter freiem Himmel zusätzlich Lens-Flares die Sicht beeinflussen. Ebenso spektakulär wie farbenprächtig sind die unterschiedlichen Zaubersprüche gehalten, was in einem berauschenden Feuerwerk an Lichteffekten kulminiert.
Auch die außerordentlich flüssigen Animationen der zahlreichen, detailliert gestalteten Charaktere verdienen Beachtung – Paradebeispiel hierfür ist natürlich Corvus selbst, der sich extrem geschmeidig durch das Szenario bewegt.
Begegnet der Held ferner bestimmten Personen, unterbrechen den Handlungsverlauf weiterführende Cut-Scenes das eigentliche Spielgeschehen, in denen Ihr etwa von Dritten neue Direktiven mitgeteilt bekommt. Die Dialoge und Texte wurden dabei komplett lokalisiert. In puncto Hintergrundmusik verwöhnen überwiegend düstere Audio-Soundtracks die Ohren und verstärken das sinistere Flair.
Lediglich das Verhalten der Widersacher ist etwas eindimensional gehalten und hat kaum die Bezeichnung „Künstliche Intelligenz" verdient. Durch eine differenziertere, beziehungsweise ausgefeiltere Vorgehensweise der unterschiedlichen Kreaturen hätte das „Heretic II"-Universum noch lebendiger gewirkt.

Fantasievolle Mehrspieler-Freuden

Abgesehen vom Single-Player-Modus können sich mehrere Spieler via lokalem Netzwerk oder Internet in der Fantasy-Welt tummeln. Bis zu vier Krieger dürfen dann Corvus' Abenteuer bewältigen und Heerscharen von Monstern kooperativ eliminieren – oder aber, Ihr beharkt Euch mit maximal 15 Kontrahenten in einem zünftigen Deathmatch, wobei Raven Software zu diesem Zweck spezielle „Arenen" bereitgestellt hat. Da könnt Ihr dann mit dem Morph Ovum-Spell Eure Gegenspieler zumindest virtuell spüren lassen, was es bedeutet, ein Huhn zu sein. *cis*

Minimun:
P133, 16 MB RAM, 2x CD, ca. 50 MB RAM
Empfohlen:
P233, 32 MB RAM, 4x CD, OpenGL-kompatible 3D-Karte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	88%

GRAFIK	89%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	59%

SUPER



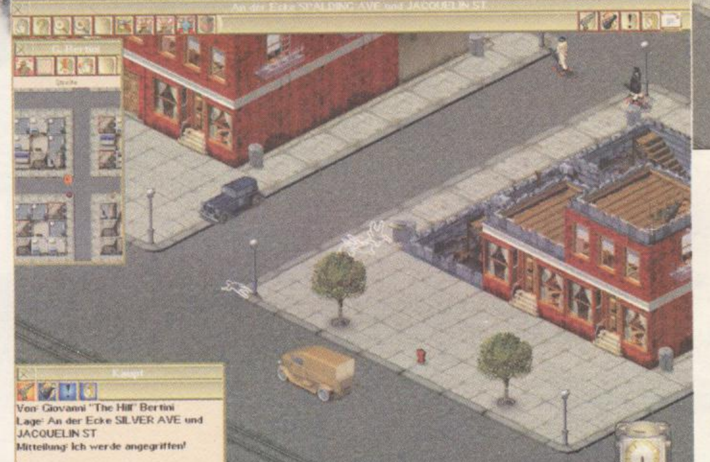
Chris Peller

Es ist einfach unglaublich, was Raven Software bei „Heretic II" aus der Quake2-Engine an grafischen Finessen herausgepreßt hat! Bei so einer phantastischen Optik streift man liebend gerne durch die Fantasy-Welt. Im Gegensatz zur „Tomb Raider"-Reihe sind hier die so häufig bei Spielen in der Third-Person-Perspektive auftretenden Clippingfehler verschwindend gering. Auch im Multiplayer-Modus entpuppt sich das Spiel als großer Spaß, besonders dann, wenn es einem gelingt, seinen Gegenüber in ein verschrecktes Hühnchen zu verwandeln. Einzig die KI der Computergegner kann mir keine Freudenschreie entlocken. „Heretic II" ist dennoch ein fantastisches Spiel, mit dem man sich so manchen Winterabend wunderbar verkürzen kann. Raven Softwares Exkursion in die Third-Person-Ansicht à la „Tomb Raider" kann man demnach nur als absolut gelungen bezeichen. Besonders in optischer Hinsicht könnten die Jungs von Core Design jedenfalls noch eine Menge von der Rabenfirma lernen.

Gang

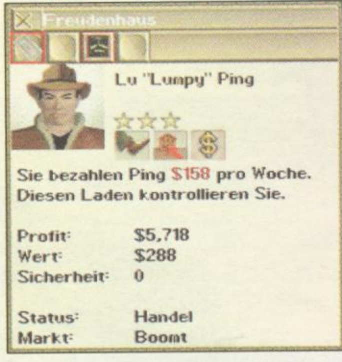
Verbrechen zahlt

Eine Polizeistreife läuft gerade in unseren Hinterhalt...



...und beißt ins Pflaster, während sich die Männer mit den Geigenkästen (oben rechts im Bild) ungerührt von dannen machen.

Dies ist ein Spiel für die ganze... äh, Familie...



Die einzelnen Läden lassen sich genau inspizieren – hier ein illegales Bordell, das enormen Profit abwirft

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

„Gangsters" beinhaltet...

- über 1000 Häuserblocks
- etwa 5000 Einwohner, davon
- ca. 2500 Geschäftsleute
- rund 2000 Privatleute
- je etwa 400 Gangster und Polizisten
- 100 FBI-Agenten
- dazu noch Reporter, Richter, Spitzel u.ä.

Bisher hat sich abgesehen von einigen wenigen Ansätzen wie „They stole a Million" oder „Der Clou" noch niemand an eine richtige Gangsterbanden-Simulation gewagt. Hothouse bricht nun das Tabu und versetzt den Spieler zu diesem Zweck ins Amerika der Zwanziger Jahre. Ort der Handlung ist eine Stadt namens New Temperance; dort gehen vier Gangs an den Start, von denen der Spieler eine übernimmt. Das Startkapital ist in Grenzen einstellbar und umfaßt eine gewisse Geldsumme, einige Mafiosi sowie mindestens ein gut laufendes Geschäft. Der Zufallsgenerator erstellt bei jedem Start eine neue Stadt und plaziert die Hauptquartiere der Clans ebenfalls zufällig. Das eigentliche Spiel zerfällt dann in zwei scharf voneinander abgegrenzte Teile: Zunächst wäre da...

Die Planungsphase

Hier wird festgelegt, was die Bande im Laufe der kommenden Arbeitswoche tun soll. Zu diesem Zweck sucht man sich aus dem anfänglich vorhandenen Gauner-Pool zwei oder drei Leute heraus, die in der Lage sind, als Gruppenführer zu agieren. Das Merkmal für solche Mini-Manager ist ein hoher Wert für Intelligenz und Organisationtalent. Jeder Gangster verfügt nämlich über ein Charakterprofil, das sich aus elf Faktoren zusammensetzt – neben den erwähnten sind das z.B. Geschäftssinn, Sprengstoff-Kenntnisse oder Autofahr-Talent. Diese Fähigkeiten sind auch nicht bloß Lokalkolorit, denn ein cleverer Capo wird seine Leute tatsächlich viel geschickter einteilen und daher in einer Woche mehr erledigen können als ein stumpfsinniger. Andererseits wird ein Bandenmitglied mit Begabung für Drohungen bei Erpressungsversuchen besonders oft erfolgreich sein – als Führungspersönlichkeit aber dennoch völlig ungeeignet.

Hat man seine Jungs also in Teams organisiert, wird anhand des Stadtplans eingeteilt, was sie tun sollen: Eine Gruppe erpreßt beispielsweise Schutzgelder von den Geschäftsleuten, eine zweite betreibt Nachwuchswerbung in Kneipen und an anderen vielversprechenden Orten, ein weiteres (gut bewaffnetes) Team patroulliert in den Straßen des eigenen Territoriums, und vielleicht macht sich noch ein besonders unauffälliger Gangster auf, die nähere und weitere Umgebung zu erforschen. Ein Blick in die Bereiche Buchhaltung und Juristisches sorgt für generelle Infos zur Lage, im Diplomatiemenü kann man seine Bündnisse und Kriege mit den anderen Gangs regeln, und die Statistik verrät schließlich, wie man im Vergleich so dasteht. Später im Spiel werden dann speziellere Befehle



sters

sich aus...

Die Planung: Auf den Planungsscreens tüftelt man den Verlauf der kommenden Woche aus:

Befehls-Icons nach Kategorien (Geschäftliches, Internes, leichte und schwere Delikte) geordnet

Konkrete Befehle, hier aus der Internes-Schublade: Laden bewachen, Streife gehen, Erkunden, Anwerben und an einer bestimmten Stelle Schmiere stehen

Die obere Leiste erlaubt neben der eigentlichen Einsatzplanung Zugriff auf die Bereiche Buchhaltung, Juristisches, Diplomatie, Zeitungen, Statistik, Stadtplan und Optionen

Hier lassen sich die einzelnen Unterführer aufrufen

Jelly Roll ist ein einfaches Bandenmitglied und Untergebener von Frosty

Jelly Rolls Qualifikationen: Er ist zwar nicht dumm, versteht aber nichts von Organisation und kommt daher nicht fürs Management in Frage. Man kann ihn jedoch gut für spezielle Jobs wie Brandstiftung oder Erpressung verwenden.

Die umfangreiche Iconleiste am rechten Rand ermöglicht das Einblenden verschiedener Filter in den Stadtplan. So läßt sich etwa das eigene Territorium darstellen, die Zentren der Kriminalität feststellen und dergleichen

Der Stern auf der Stadtkarte markiert ein illegales Gewerbe – in diesem Fall eines für die leichten Mädchen...

Einige Sonderbefehle, mit deren Hilfe man den Teams Waffen und Autos zuteilen bzw. durch den Notizblock alles abchecken kann, was einem bereits unter die Finger gekommen ist – seien es Einwohner der Stadt oder Gebäude

Andere Zeichen stehen etwa für ein Waisenhaus (Spenden sind stets erwünscht)...

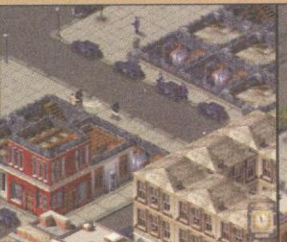
..oder für das Hauptquartier unserer Gang



Protokoll einer gescheiterten Aktion: Einer von mehreren Stoßtrupps macht sich auf den Weg, um das Polizei-HQ zu stürmen.



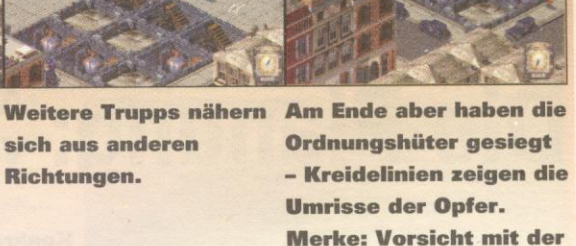
Hier sind die Jungs in der Nähe des Ziels (man beachte die Unmengen von Peterwagen) und steigen aus.



Zunächst sind nur wenige Cops vor dem Gebäude, die prompt in ein Gefecht verwickelt werden.

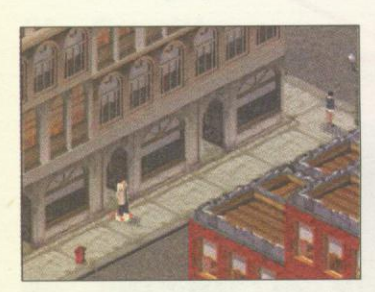


Weitere Trupps nähern sich aus anderen Richtungen.



Am Ende aber haben die Ordnungshüter gesiegt – Kreidelinien zeigen die Umrisse der Opfer. Merke: Vorsicht mit der Knallerei!

wichtig. So kann man z.B. Läden kaufen und von einem seiner Vertrauten managen lassen, illegale Geschäfte aufziehen, Polizisten und/oder Richter bestechen, Zeugen beseitigen, Gebäude anzünden oder gezielt einzelne Personen überfallen. Wichtig ist auch die „Nachbearbeitung" der vergangenen Woche, weil man hier noch einmal alle Ereignisse begutachten kann, um herauszufinden, welche Strategie die Konkurrenz wohl verfolgt – und was man dagegen tun könnte.



Einer unserer Ganoven steht Schmiere, während vier Streifen-Teams das Gelände durchkämmen

Die Arbeitswoche

Anschließend beginnt die in Echtzeit ablaufende Woche. Hier sieht man seine Leute in einer isometrischen Perspektive durch die Stadt marschieren (oder fahren). Im Blick-Weg stehende Häuserblocks werden dabei automatisch ausgeblendet, was recht gut klappt. Wer in heiklen Situationen mehr Übersicht möchte, kann die Gebäude auch ganz ausschalten. Man ist nämlich nicht auf reine Beobachtung beschränkt, sondern kann im Ernstfall eingreifen. So sind etwa Feuergefechte mit Konkurrenten auch deshalb gefährlich, weil in der Nähe herumlungernde Ordnungshüter sich mitten ins Gewühl stürzen. Wenn sie dabei erschossen werden, gelten Eure Leute prompt als Polizistenmörder und sind längere Zeit praktisch nicht mehr öffentlich einsetzbar. Also kann es sinnvoll sein, die Jungs per Hand so durch die Stadt zu lotsen, daß sie Polizeistreifen umgehen. Oder, um noch ein Beispiel zu nennen, man läuft vielleicht unerwartet einem feindlichen Gangster über den Weg – und beschließt kurzerhand, die eigentlich geplante Aktion sausenzulassen und den Mann heimlich zu verfolgen. Natürlich ist bei unhaltbar gewordenen Situationen auch der Komplettrückzug ins eigene Hauptquartier möglich...

Wie funktioniert das?

„Gangsters" ist von einer enormen Komplexität (in dieser Hinsicht wohl nur noch mit „Capitalism" vergleichbar) und bietet dabei die taktische Vielfalt guter militärischer Szenarien. Die drei im Kasten erwähnten Strategien sind nur Grundmuster, die je nach Bedarf und Lage variiert und kombiniert werden müssen. Für zusätzliche Abwechslung sorgt die Möglichkeit, auch durch die Wahl zum Bürgermeister gewinnen zu können. Das Spiel bietet im übrigen Kurz-Szenarien sowie verschiedene Multiplayer-Optionen, die freilich wegen der langen Planungszeiten recht zäh verlaufen.

Die Steuerung gehört nicht unbedingt zum Eingängigsten – wer sich aber die Zeit zur Einarbeitung nimmt, kommt schließlich gut zurecht und wird vor allem buchstäblich mit einem spannenden Krimi belohnt. Die Grafik wirkt in der Echtzeitphase nett und putzig, kann aber im Planungsteil höchstens als zweckdienlich bezeichnet werden. Dafür überzeugt der variantenreiche Sound schon viel eher... *jn*

STRATEGIEN FÜR DEN GANGSTER

Offensiv: Man strebe in den ersten Wochen danach, durch Schutzgelderpressung möglichst umfangreiche Territorien zusammenzuraffen und eine möglichst große Gang auf die Beine zu stellen. Inzwischen versucht man herauszubekommen, wo in etwa die gegnerischen Gebiete liegen. Durch konzentrierte, harte Schläge trachtet man dann danach, den Konkurrenten auszuschalten. Leider muß nach umfänglichen Schießereien in den folgenden Wochen mit überall herumschwärmenden Cops gerechnet werden – was die geschäftlichen Aktivitäten doch sehr behindert.

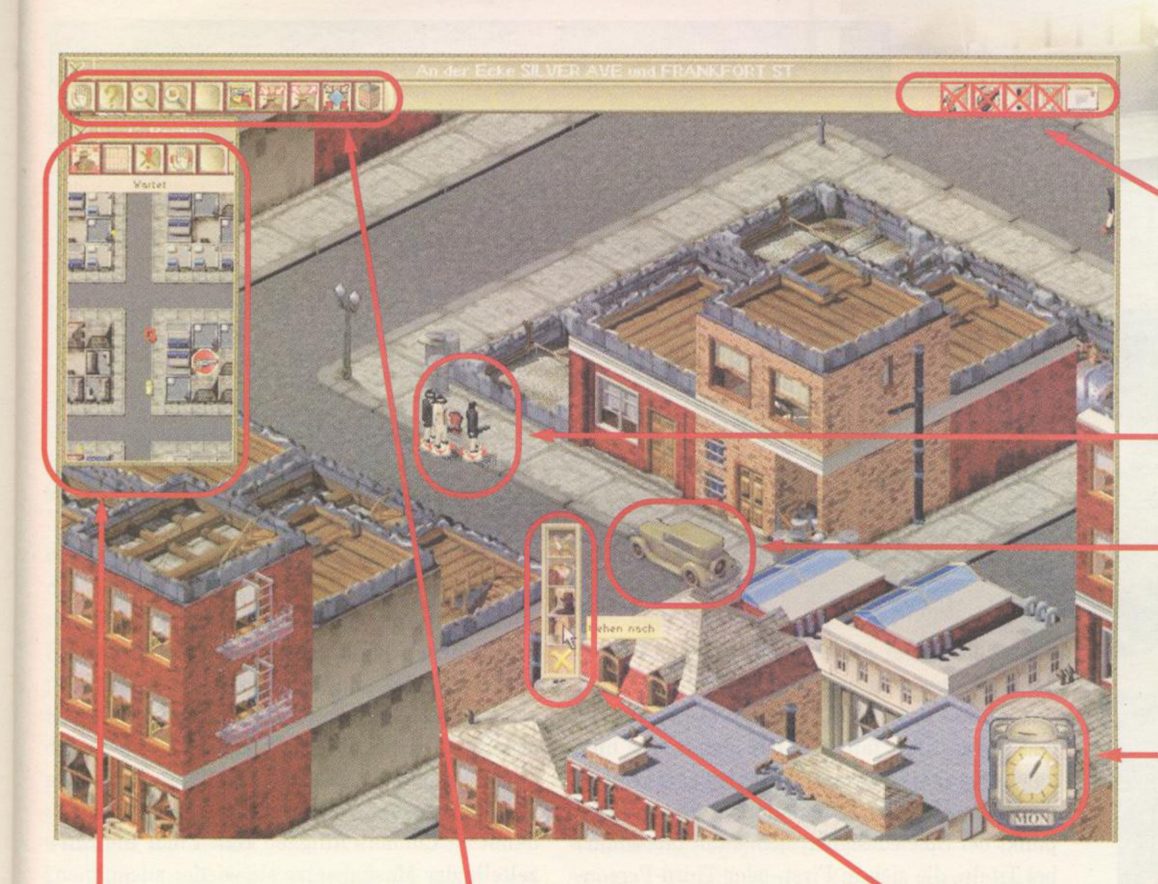
Defensiv: Diese Strategie ist besonders dann angeraten, wenn man sich zum Bürgermeister wählen lassen möchte. Dazu ist erstens eine beträchtliche territoriale Machtbasis erforderlich – und zweitens darf man nicht mit der Kriminalität in Zusammenhang gebracht werden. Das bedeutet: Hände weg von ernsthaft illegalen Geschäften und vor allem keine Waffengewalt! Besonders letzteres ist leichter gesagt als getan, denn diese Beschränkung fordert die Konkurrenten natürlich geradezu auf, über Euch und Eure Leute herzufallen.

Kopf in den Sand: Die dritte Methode setzt darauf, daß man als Mini-Gang von den Großen nicht ernst genommen wird und auch schwer zu lokalisieren ist. Dazu beschränkt man sich zunächst auf ein kleines, kompaktes, aber möglichst lukratives Gebiet. Während also die Großen schnell wachsen, sich bald heftig bekriegen und ihrerseits von den Ordnungshütern verfolgt werden, kann man in aller Ruhe seine Organisation aufbauen. Wenn es an der Zeit ist, in die Öffentlichkeit zu treten, tut man das mit harten, gezielten Schlägen, die durch Bestechungen verschiedenster Art flankiert werden.

Minimum: P120, 16 MB RAM, 4x CD, 130 MB RAM
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 4 MB SVGA

Die Arbeitswoche:

Auf diesem Bildschirm werden die vorher geplanten Aktionen in Echtzeit beobachtet und wenn nötig gesteuert.



Alarmgeber für bestimmte Geschehnisse (Schußwechsel, feindliche Gangster gesichtet usw.)

Eine Patrouille unserer Jungs in Warteposition.

Für längere Wegstrecken können auch Autos benutzt werden.

Die Echtzeituhr zeigt an, wie weit die Woche schon vorangeschritten ist. Sie kann erheblich beschleunigt werden.

Eine Fensterübersicht für einzelne Teams – sehr hilfreich, wenn man mehrere Aktionen gleichzeitig im Auge behalten will. Mit Hilfe der Iconleiste am oberen Rand kann man den Gangs einige grundlegende Befehle erteilen (z.B. Warten, Operation abbrechen und zur Zentrale zurückkehren u.ä.)

Icons zur Manipulation des Hauptscreens: Zoomen, einzelne Ganoven suchen, Gebäude ausblenden etc.

Einblendbare Iconleiste für konkrete Befehle (jemanden attackieren oder verfolgen, zu einer bestimmten Position gehen und dergleichen)

Name	Gangsters
Genre	Wirtschaft/Strategie
Hersteller:	Hothouse/Eidos
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	Nullmodem, IPX, TCP-IP, Internet, bis zu 4 Spieler





Joe Nettelbeck

Die schlechte Nachricht zuerst: „Gangsters" hat eine Steuerung, die wirklich nicht zu den Zierden der Zunft gehört – verzweigt, verzwickt und umständlich (wenn auch nicht ohne Systematik) fordert sie vom Spieler, daß er sich regelrecht einarbeitet. Aber ähnlich wie in den beiden frühen X-COM-Titeln, die unter ganz ähnlichen Problemen zu leiden hatten, ist das Game an sich dann so genial, daß dieses Manko in der Handhabung gewissermaßen „spielend" ausgebügelt wird. Man wird buchstäblich ins Geschehen hineingesaugt, probiert mal diese, mal jene Strategie, verfolgt gebannt den Verlauf seiner Planungen während der Arbeitswoche, versucht panikartig, sein steckbrieflich gesuchtes Team fürs Grobe auf einen anderen Weg zu leiten, damit es nicht dem Polizisten in die Arme läuft, der gleich dort vorn um die Ecke biegt, begutachtet die Aktionen der Konkurrenz (soweit sie erkennbar sind), rätselt an deren Taktik herum – und stellt plötzlich fest, daß es schon wieder spät in der Nacht ist. Mehr kann man doch wirklich kaum wollen...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
82%	77%

GRAFIK	60%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	91%

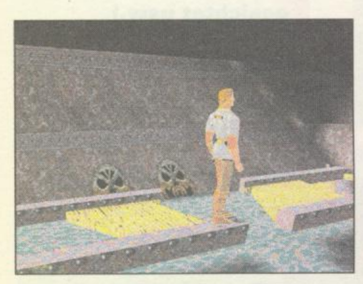
King's Qu

Mask of

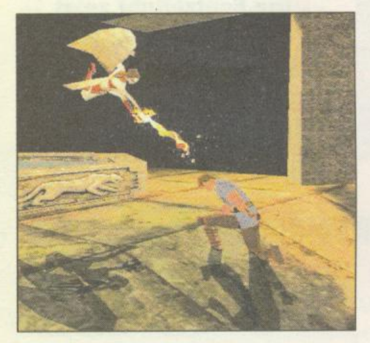
Folgt der Spur der Steine – und befreit Daventry von einem grausigen Fluch!



Keine Frage, Connor ist ganz schön versumpft!



Wer hier danebenhüpft, hat ausgesorgt



Connor erhält die Feuertaufe

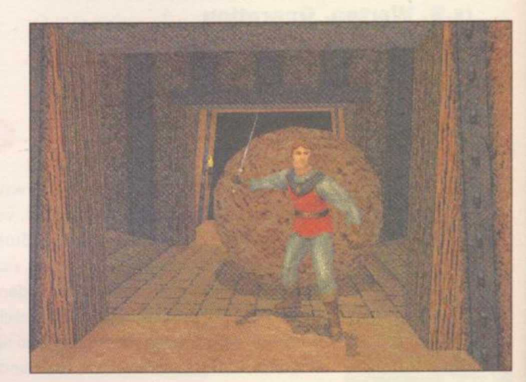
Roberta Williams' King's-Quest-Reihe galt schon immer als eine Art Experimentierkasten für neue Techniken und Methoden – und das stimmt diesmal mehr denn je! Bereits auf den ersten Blick fällt auf, daß sich Sierra hier vom gewohnten Adventure-Gameplay komplett verabschiedet hat. Offenbar liegt ein Schwerpunkt der Spieledesigner momentan tatsächlich bei Titeln, die sich in First- oder Third-Person-3D präsentieren und ein Gameplay zu bieten haben, das unter dem weiträumigen Begriff „Action-Adventure" einzuordnen wäre – die neueste Königsqueste segelt da voll im Trend, strahlt jedoch nebenher noch ein stark rollenspielhaltiges Flair aus.

Doch zur Sache: Über das friedliche KQ-Königreich Daventry bricht eines Tages (wie immer in solchen Fällen) plötzlich und unerwartet das Chaos herein: Der Himmel verdüstert sich und alle Menschen erstarren zu Stein. Alle, bis auf den Helden Connor, versteht sich. Allein unter Graniten und Basalten forscht er durch das Land, sammelt Gegenstände auf, findet magische Objekte und geheime Gänge und – prügelt sich in Echtzeit mit allerlei monstermäßigem Gesindel, welches auf einmal die grünen Auen von Daventry bevölkert.

Doch die Sache ist sogar noch schwieriger, als es anfangs scheint, denn auch abgelegene Landesteile wie die Sümpfe oder die Eiswüste sind vom Unglück betroffen, ja, selbst das Reich der Toten blieb nicht verschont. Dort hat nämlich eine unheimliche Skelett-Armee die Macht übernommen und Azriel, den Herrn der Toten höchstpersönlich, gefangengesetzt. Nun, jedenfalls stellt sich die Ursache des Übels schon bald heraus; die Maske der Ewigkeit ist nämlich zerbrochen. Genauer gesagt, wurde sie zerbrochen, und damit ist Connors Aufgabe klar: Finde die Einzelteile der Maske, setze sie wieder zusammen und besiege den Übeltäter!

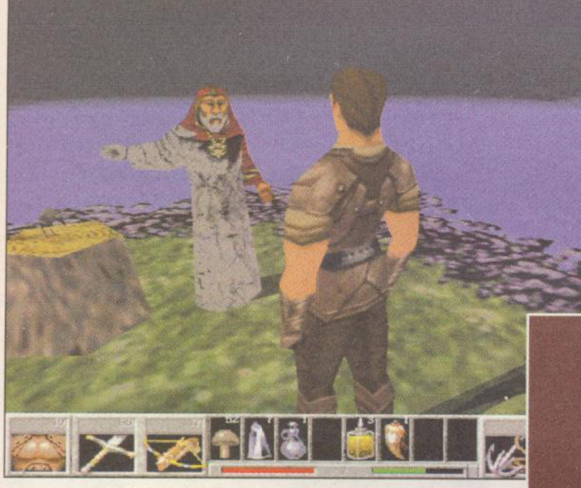
Connor, die Einmann-Party

Daß es sich bei KQ VIII um ein 3D-Abenteuer handeln würde, war ja schon seit längerem klar, erstaunlich und nach unserem Dafürhalten erfreulich aber doch die deutlichen Anleihen beim Nachbar-Genre der Rollenspiele. Connor kann zwar etliche Gegenstände aufsammeln, die



Aha, Indy war also auch bereits in Daventry...

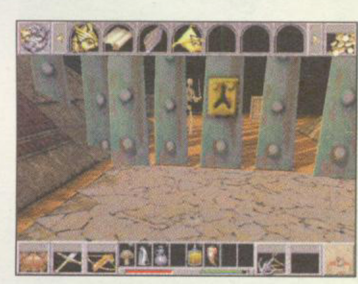
uest VIII
f Eternity



Dieser Magier ist nicht komplett versteinert und öffnet für Connor den Weg aus dem Eingangslevel



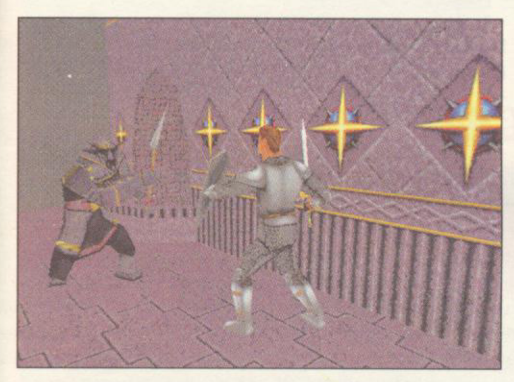
Schau ihm nicht in die Augen, Kleiner – es ist ein Basilisk!



Das Inventory befindet sich am oberen Bildschirmrand

er später (eher in Adventure-Manier) zu verwenden hat, doch davon abgesehen deutet von auswechselbaren Rüstungen bzw. Waffen über Hitpoints und Automaps bis zu den Erfahrungspunkten und Beförderungen alles in Richtung Rollenspiel. Besonders erfreulich dabei allerdings, daß man nicht nur für das Monstermetzeln Experience bekommt, sondern auch für das Lösen von Rätseln oder das Auffinden von wichtigen Hinweisen.

Das führt natürlich dazu, daß die Rolle der Ungeheuer nicht so zentral wie gewohnt ist. Wenn man nicht unbedingt auf Schwertschwingen steht, kann man daher folgerichtig erstens die Stärke der Gegner heruntersetzen und zweitens sogar den meisten Kämpfen ausweichen, weil sich das Gewürm in der Regel nicht sonderlich schnell bewegt. Andererseits sind einige Kämpfe unumgänglich, da das Weiterkommen direkt von ihnen abhängt und zudem erfolgreich gemeuchelte Bestien Gold und (wichtiger noch) Heilpilze bzw. andere sanitäre Wunderdinge einbringen.



Meine Maske? Meine Maske kriegst du nicht!

Apropos Wunderdinge: Connor kann nicht eigentlich zaubern, aber es gibt eine Menge von Tränken in diesem Spiel, die z.B. zur Heilung beitragen, größere Stärke verleihen, eine magische Rüstung um Connor herum manifestieren, ihn unsichtbar machen oder ihn gar unsichtbare Dinge erkennen lassen. Eine zweite Gruppe von okkulten Hilfsmitteln dient dem Transport. Denn zwischen den stark voneinander abgeschotteten Welten (das gewöhnliche Daventry, die erwähnten Sümpfe und Eiswüsten, das Reich der Toten, das Land der Sonne und dergleichen) gibt es keine natürlichen und nur wenige übernatürliche Passagen. Neben dem Einsammeln aller Teile der zersprungenen Maske gehört das Auffinden des magischen Wirbels, welcher ein Tor zum nächsten Level öffnet, also zu den jeweiligen Hauptaufgaben. Weil man aber gelegentlich auch wieder in bereits abgegraste Gebiete zurück muß, gibt es noch die sogenannten Teleporter, mit denen man schon bekannte Areale nach Belieben wieder aufsuchen kann. In dem Sinne, daß Connor die verschiedenen Territorien der Reihe nach besuchen muß, ist er



Gespräche wie hier mit dem Sensenmann laufen weitgehend von alleine ab



Potions wie dieser Flakon mit Goldwasser sorgen für den nötigen Kick im richtigen Augenblick




Mit dieser Himmelswaage erlebt Connor ein lauschiges Rätselstündchen


Durch seinen Enterhaken ist Connor bestens auf Kletterpartien eingerichtet


Der gute alte Bogen erweist sich immer wieder als äußerst praktisch

Name	King's Quest VIII
Genre	Adventure/ Rollenspiel-Mixtur
Hersteller	Sierra Studios
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (deutsch in Arbeit)
Anleitung	englisch (deutsch in Arbeit)
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
83%	–%

GRAFIK	75%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	70%


Zeigst du mir deins, zeig ich dir mein... Schwert

also einer relativ strikten Storyführung unterworfen – innerhalb der einzelnen Level sieht das aber anders aus. Natürlich gibt es schon oft eine selbstverständliche, weil logisch zwingende Reihenfolge, aber davon abgesehen, ist unser Held in der Wahl seiner Vorgehensweise relativ frei. Zudem haben die Programmierer etliche Nebenjobs einprogrammiert, deren Erledigung zwar Bonuspunkte auf das Erfahrungspunktekonto leitet, aber nicht unbedingt erforderlich ist.

Connor, der handliche Held

Je nach Vorliebe darf man den Retter der Erstarrten in shootermäßiger Egoperspektive oder aber im „Lara-3D" durch Daventry steuern. Für den Normalfall fanden wir die erste Variante geschickter, weil griffiger. Es kommen jedoch spezielle Situationen vor, in denen man beispielsweise über lebensgefährliche Abgründe springen muß – hier erweist sich das dreh- und zoombare Third-Person-3D als sehr nützlich, weil es einen genaueren Eindruck von Connors unmittelbarer Umgebung vermittelt.

So oder so geht der optische Eindruck in Ordnung – und das ist nicht unbedingt eine Selbstverständlichkeit. In früheren (Messe-) Versionen des schon lange angekündigten Titels war nämlich vor allem der Held selbst von einer gewissen unschönen „Polygonigkeit". Hier wurde ganz deutlich nachgebessert, man muß aber dazu sagen, daß sich dieser positive Eindruck nur auf die 3Dfx-Fassung bezieht. Im Normalmodus dagegen ist das Game zwar immer noch gut spielbar (weil ausreichend schnell), aber es sieht wirklich nicht allzu erfreulich aus.

Das Handling läßt dagegen wenig zu wünschen übrig: Per Tastatur geht, rennt und springt Connor wie ein junger Hirsch durch Wildnisse und Dungeons, ja, er kann mit Hilfe von Seil und Enterhaken sogar an senkrechten Wänden emporklettern. Der einzige gravierende Minuspunkt besteht darin, daß beim Wechsel von einer Welt zur nächsten enorme Ladezeiten anstehen, die sich durch Teilinstallationen der entsprechenden Files auf die Festplatte erklären. Das wäre ja soweit verschmerzbar, nur leider gilt jeder Spielstart und vor allem jedes Laden von Saveständen ebenfalls als ein solcher Weltenwechsel, und das kann dann schon ziemlich nervig sein.


In der First-Person-Perspektive geht die Steuerung griffiger von der Hand

Vielfältige und zum Teil recht coole Musikstücke versüßen Connors Reisen, und auch die (in unserer Testversion noch englische) Sprachausgabe gefällt gut, wenngleich einige absichtlich verzerrte Samples etwa von den Skeletten nur unter Mühen verständlich sind. „King's Quest VIII" bringt also insgesamt gesehen frischen Wind in die Wohnstuben und zeichnet sich durch eine exzellente Spielbarkeit aus, was für Genremixturen nicht unbedingt selbstverständlich ist. *jn*

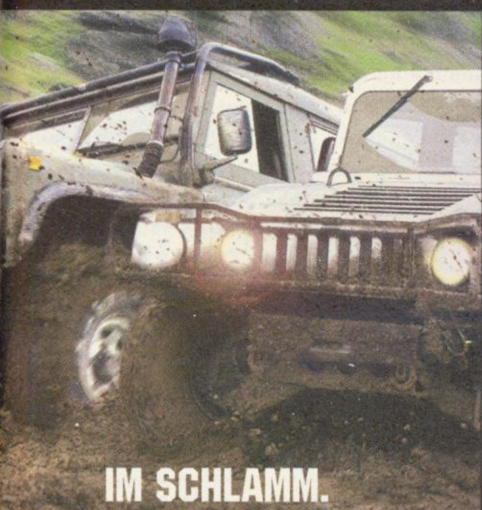
Minimal: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 400 MB HD
Empfohlen: P266, 64 MB RAM, 8x CD, 3Dfx-Karte

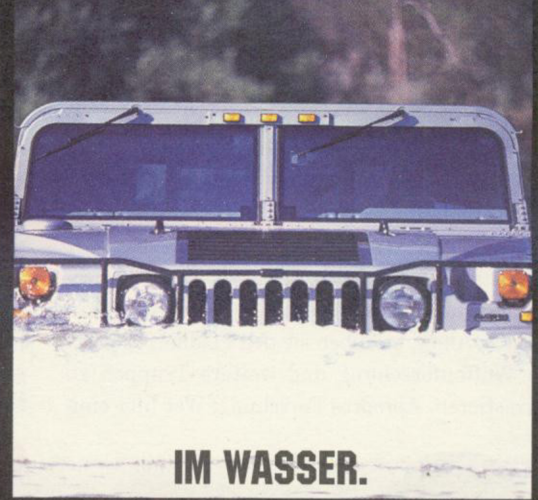
SUPER

Joe Nettelbeck

„Mask of Eternity" war für mich eine Überraschung, denn an sich hatte ich eine Art rätsellastiges „O.D.T." erwartet. Was stattdessen auf meinem Monitor zum Leben erwachte, war jedoch eine ziemlich coole Adventure/Rollenspiel-Hybride. Ich würde sogar so weit gehen (auch wenn Sierra anderer Ansicht sein wird), das Game in erster Linie als modernes 3D-Rollenspiel zu betrachten. Schließlich hat es alles, was dieses Genre so benötigt: einen Helden, der kämpfen und (mit Hilfe von Potions) zaubern kann, Erfahrungspunkte, Beförderungen (die sich in mehr Hitpoints und größerer Schlagkraft bemerkbar machen) sowie nicht zuletzt eine lässige, abwechslungsreiche Story. Trotz der eher soliden als herausragenden Grafik kam das Spiel aufgrund seiner außergewöhnlich guten Spielbarkeit sogar für einen Award in Betracht – und scheiterte eigentlich nur wegen der exorbitanten Wartezeiten beim Start bzw. beim Laden von Saveständen. Vor allem letzteres entwickelt sich nämlich bei harten Gegnern zu einer echten Nervenprobe...

DIE SCHNELLSTEN AUTOS DER ERDE







OFF-ROAD-RENNEN, OFF-ROAD-REGELN.



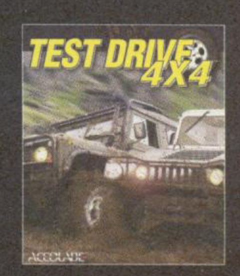




PC CD

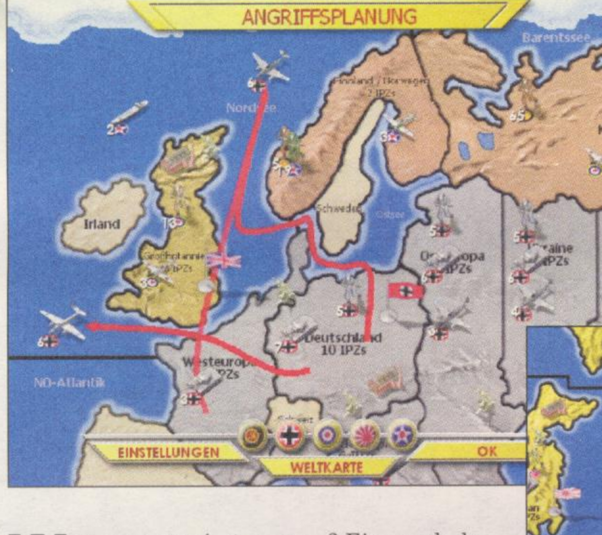
www.accolade.com

ACCOLADE™

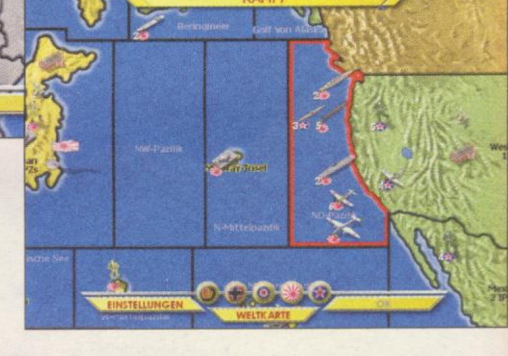


Axis & Allies

Der Mehrfrontenkrieg dieses berühmten Brettspiels bringt Computerstrategen mächtig in die Bredouille.



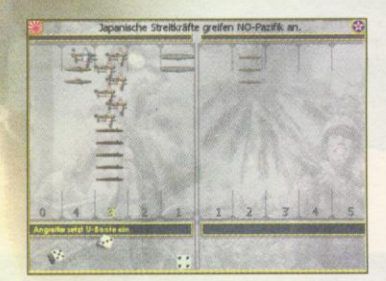
Geduldig spielen wir den Generalsstab, ständig auf die lahme Software wartend



Schöner Plan: Todesmutig schieben wir Truppen ins feindliche Terretorium, um tapfer das Würfelergebnis zu erdulden.



Shop a bomb: In jeder Runde dürft Ihr Nachschub kaufen



Feuer frei: Jede Schlacht würfelt der Computer aus. Getroffene Einheiten platzen.

Name	Axis & Allies
Genre	Strategiespiel
Hersteller	Hasbro Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	100 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 5 Spieler via LAN Modem, seriell, Hotseat, Internet

Was wäre passiert, wenn...? Eine spekulative Frage, die gerade hinsichtlich des Verlaufs des Zweiten Weltkrieges oft gestellt wurde. Ihr habt die Chance, es einfach auszuprobieren – seit vielen Jahren bereits per Brettspiel und nun auch als deutschsprachiges Computerspiel. In Axis & Allies dürft Ihr 1942 auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte ins eskalierende Kriegsgeschehen eingreifen. Ihr schlüpft dabei – historisch nicht ganz korrekt – in die Rolle des alleinigen Befehlshabers der Briten, Amerikaner, Russen, Japaner oder Deutschen. Bis zu fünf menschliche Spieler (sonst springt der Computer ein) schieben die taktischen Symbole für Jäger- und Bomberstaffeln, Panzer- und Fußtruppen oder Marineeinheiten über die Weltkarte. Jene setzt sich nicht aus Hexfeldern zusammen, sondern wie von Brettspielen gewohnt aus Landstrichen (Südeuropa, Urkaine, Mandschurei etc.). Die meisten dieser Gegenden verfügen über industrielle Produktion. Diese als „IPZ" bezeichneten Punkte sind praktisch die Währung in Axis & Allies, erlauben sie den Feldherren doch, in Waffenforschung und weitere Truppen zu investieren. Apropros Forschung: Wer hier einige IPZ ausgibt, hat die Chance, V1-Rakete, schwere Bomber oder längere Reichweiten zu erhalten. Leider hängt es vom Glück des Feldherren ab, denn die Forschung wird ausgewürfelt – wie übrigens jede Schlacht. Doch hier gelten wenigstens die üblichen Risiko-Regeln: die Vorteile liegen entweder beim Verteidiger oder beim zahlenmäßig deutlich überlegenen Angreifer. Einsteiger dürfen sich auf das ausführliche Tutorial freuen, das in den praktischen Spielablauf einführt, während geübte Spieler das Regelsystem manipulieren können, um zum Beispiel Fallschirmjäger, immerwährend aktive Flakgeschütze, den „verbrannte Erde"-Rückzug oder einen leichten Vorsprung für die Achsenmächte zuzulassen. Ganz mutige Zeitgenossen manipulieren an den Werten der Einheiten herum. *rm*

Minimum: P100, 16 MByte RAM, Win 95, DirectX 6.0
Empfohlen: P300, 64 MByte RAM, 12X CD-ROM

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
69%	72%

GRAFIK	62%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	61%

GUT



Ralf Müller

Als ich noch jung war, ging manches Wochenende für unendlich spannende Sessions mit dem Brettspiel Risiko drauf. Eine ähnliche Faszination geht vom hierzulande fast gar nicht verbreiteten, realitätsnäheren Axis & Allies aus. Mit der PC-Version legte Hasbro nun seine bisher beste Brettspiel-Umsetzung vor. Aufmachung und Spielprinzip sind zweckmäßig simpel, doch das Spiel kann mit gehöriger taktischer Tiefe positiv überraschen. Doch halbwegs talentierte Taktiker und Strategen stoßen nach der Eingewöhnungsphase schnell an die Grenzen der Computergegner, denn deren Künstliche Intelligenz (KI) geriet so menschlich, daß ich mich von Alkoholikern, Irren und Senilen umgeben wähnte – selbst die computerisierten 5-Sterne-Generäle lassen wehrlose Länder links liegen, greifen mit einer Armee eine Übermacht von 30 Truppen an, ziehen fünf Panzer von A nach B und vier Panzer von B nach A und so weiter. Nur gut, daß es so viele Wege gibt, andere PC-Strategen ins Spiel zu holen, schnelle PCs vorausgesetzt.

www.netplayer.de

PLAY total

Über 100 Multiplayer-Spiele online
Neu: Wargasm.
Jetzt im Handel.

WARGASM
der unbekannte Feind





Das Online-Spiel des Jahres 97 und 98. Luftschlacht mit bis zu 400 Kampf-Piloten gleichzeitig.



PLAY free

Reinschauen und abheben!
Kostenlos täglich von
18.00-19.00 Uhr

SPONSORED by





Über
100 Spiele
über
1000 Spieler.

www.netplayer.de



NetPlayer®
lieber online als allein

PlayerNetwork OGS GmbH & Co. KG · Multimedia-Internet-Park · Gebäude 71 · 66482 Zweibrücken

Enemy Zero

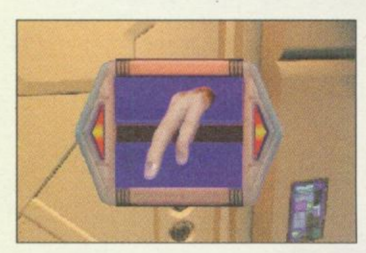
Ein unsichtbarer Feind versetzt die Crew eines Raumschiffes in Angst und Schrecken

Merkwürdige Dinge geschehen an Bord des Raumkreuzers „Aki“. Auf dem Rückweg zur Erde rüde vom Notfallprogramm aus der Hyperschlaf-Phase geweckt, muß Co-Pilotin Laura Lewis über eine Art Bildtelefon mitansehen, wie ein Kollege von einem unsichtbaren Etwas massakriert wird. Dies bleibt nicht der einzige Todesfall, und schon bald erhärtet sich der Verdacht, daß mehrere, für das menschliche Auge unsichtbare Lebensformen für diese Greueltaten verantwortlich sind. Laura, respektive der Spieler, muß nun in dem sanft durch den Weltraum gleitenden Stahlkoloss ums Überleben kämpfen. „Enemy Zero“ verschmilzt dabei zwei verschiedene Spielprinzipien zu einer ebenso beklemmend-atmosphärischen wie packenden Einheit. In Ego-Shooter-Manier wandelt Ihr durch die Korridore und Lüftungsschächte der Aki, während Ihr auf eventuelle Signale Eures Bewegungsmelders lauscht. Diese Piepstöne verraten Euch die aktuelle Position des Gegners. Je kürzer der Abstand zwischen den Signalen, desto näher ist der Feind. Die Tonhöhe informiert Euch außerdem, ob Euch das Wesen von hinten, von der Seite oder frontal attackieren wird. Hört Ihr schließlich die markerschütternden Schreie des Organismus, hilft meistens nur noch ein aufs Geratewohl ins Leere abgefeuerter Schuß aus der Strahlenpistole, um dem Alien nicht zum Opfer zu fallen. Mit etwas Glück löst sich der Angreifer nämlich dann vor Euren Augen in seine Bestandteile auf.

Haltet Ihr Euch dagegen an Örtlichkeiten wie Mannschaftskabinen auf, dürft Ihr Euch – illustriert durch FMV-Sequenzen – auf festgelegten Bahnen durch den Raum bewegen und an bestimmten Stellen Gegenstände und Objekte einer intensiveren Untersuchung unterziehen oder mit ihnen interagieren. Dadurch zu Tage geförderte Gegenstände werden für eine spätere Anwendung in einem Inventory abgelegt. Essentiell für den Handlungsablauf ist auch das schiffseigene Netzwerk, mit dessen Hilfe eine Kommunikationsverbindung mit anderen Crew-Mitgliedern hergestellt wird und Ihr ferner Zugriff auf verschiedene Informationsquellen erhaltet.

Prinzipiell folgt der Handlungsverlauf in „Enemy Zero“ einem festgelegten Pfad: Durch bestimmte Aktionen, wie z.B. das Eliminieren eines Feindes, wird das Spielgeschehen vorangetrieben und der Rezipient mit weiterführenden Videos belohnt.

Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, vor Spielbeginn ein Training zu durchlaufen, damit man für den Ego-Part des vier Silberscheiben umfassenden, nervenaufreibenden Sience Fiction-Schockers gewappnet ist. *cis*



Was doch so alles im Inventory abgelegt wird...



Bei ihrem Ableben werden die Gegner kurz sichtbar



Laura und der Rest der Raumschiffbesatzung müssen um ihr Leben bangen

Name	Enemy Zero
Genre	Adventure
Hersteller	Sega
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	cirka 100 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Minimum:
P90, 16 MB RAM, 2x CD, ca. 50 MB HDD
Empfohlen:
P166 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
72%	–%

GRAFIK	73%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	30%

GUT



Chris Peller

„Enemy Zero“ lebt von seiner dichten Atmosphäre und seiner stark „Alien“-inspirierten Storyline. Wenn sich Stahltüren mit großem Getöse öffnen und schließen, die Schritte durch die Gänge des Raumschiffs hallen und die Angriffsschreie eines unsichtbaren Feindes ertönen, sorgt dies für ein flaues Gefühl in der Magengegend. Die Grafik ist solide, sogar 3D-Karten werden unterstützt. Lediglich die Qualität der Videos hätte etwas besser sein können. Etwas dürftig ist die Speicherfunktion, denn um seine Fortschritte zu archivieren, stehen nur drei Slots zur Verfügung. Außerdem kann man im Spielverlauf öfter das Zeitliche segnen. Hat man davor nicht gerade abgespeichert, muß man bereits absolvierte Spielabschnitte noch einmal bewältigen und bekannte FMV-Sequenzen abermals über sich ergehen lassen, was den Spielspaß in den Keller sinken läßt. Wer einen spannenden SF-Horror-Film sehen möchte und dafür ein wenig Interaktion in Kauf nimmt, der wird sich für Segas Konsolenkonvertierung dennoch erwärmen können.

3D Ultra Pinball Turbo Racing

Zum vierten Mal beglückt uns Dynamix bereits mit einem Spiel aus der 3D Ultra Pinball-Produktlinie, in dem sich diesmal alles um den US-Motorsport Nummer Eins dreht: Nascar Racing. Als einer von vier Fahrern tretet Ihr an der Tastatur an, um auf drei verschiedenen Tischen die Kugel so lange wie möglich am Rollen zu halten. Dabei ist der Ablauf des Spiels an einen typischen Nascar-Renntag angelehnt. Auf dem ersten Tisch habt Ihr eine stilisierte Werkstätte vor Euch, in der Ihr durch Treffen verschiedener Ziele Euren Wagen tuned. Ist die Kugel verloren, geht´s weiter auf das nächste Spielfeld, wo Ihr zeitlich begrenzt in der Qualifikation und dann im Rennen so viele Punkte wie möglich sammelt. Je höher der Score, desto besser ist Eure Position am Ende des imaginären Rennens. Habt Ihr mindestens eine der anfangs fünf Kugeln übrig, geht das Ganze wieder von vorne los. Die Tische sind allesamt nicht sonderlich komplex gestaltet, neben einigen Rampen warten höchstens noch ein paar leuchtende Ziele, Bumper und Kugelfallen auf Euch. Schafft Ihr er es mal nicht, in der vorgegebenen Zeit eine bestimmte Rampe zu treffen, müßt Ihr in einer Pitstop-Falle einlochen und kommt so auf einen dritten Tisch. Manchmal erscheinen auch Öltonnen, Reifen oder Flaggen auf dem Tisch, die Ihr abschießen dürft. *sf*



Manchmal gibt's auch Multiball

Minimum: P90, 16 MB RAM



NAJA

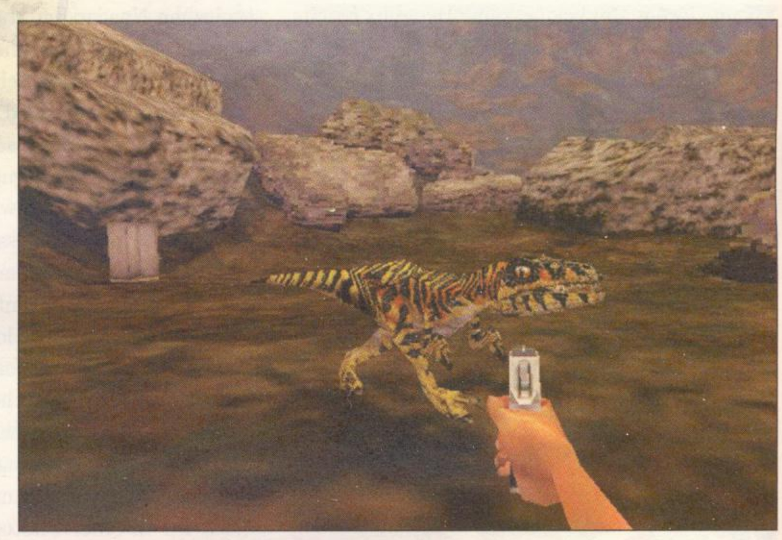
Was hier geboten wird, hat mit einem Spielhallen-Flipper nicht mehr viel zu tun. Die Tische sind furchtbar mager, das Gameplay entsprechend fad. Das ganze Drumherum beinhaltet zwar ein paar niedliche Ideen, aber das war's auch schon. Schnell mal gespielt und ebenso schnell wieder vergessen.

Name	3D Ultra Pinball Turbo Racing
Genre	Flippersimulation
Hersteller	Dynamix/Sierra
Preis	ca. 50 Mark
Multiplayer	nacheinander (4)

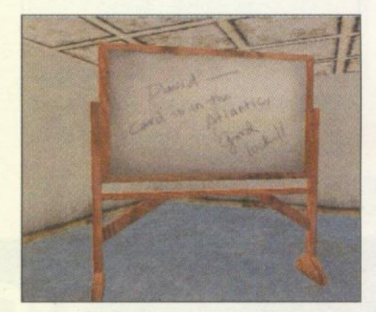


Trespasser

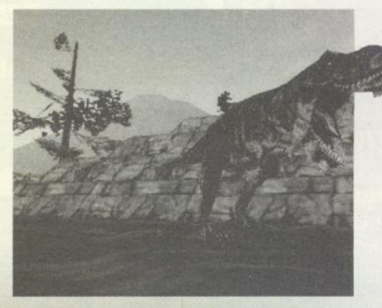
Das digitale Sequel zum Kinohit: In "Trespasser" wird der Spieler von den Dinosauriern gejagt



Glücklicherweise haben wir eine Waffe zur Hand



Ein Hinweis, wo sich eine wichtige Codekarte befindet



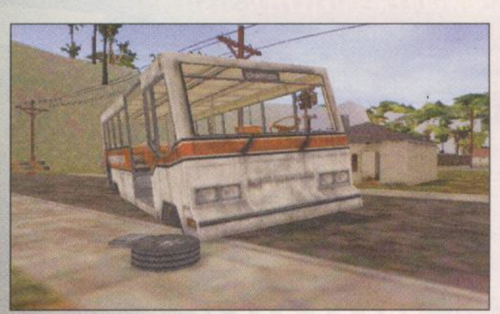
Der T-Rex ist mächtig böse

Hollywoods Wunderknabe Steven Spielberg ließ mittels modernster Tricktechnik die Dinosaurier bereits zweimal wieder die Erde, respektive die große Filmleinwand, bevölkern. Basierend auf dem Roman von Michael Crichton entführte er 1993 den Zuschauer zuerst in den "Jurassic Park". Dort wurden dank des konservierten Blutes von einem in Bernstein eingeschlossenen Insekt die prähistorischen Wesen in den Labors von InGen Industries gezüchtet und liefen letztendlich Amok. Anschließend verfrachtete der Starregisseur 1997 den Rezipienten in der Fortsetzung auf die Nachbarinsel "Site B", wo die sauriermäßige Katastrophe erneut ihren Lauf nahm. "Trespasser" knüpft nun an die Handlung des Film-Sequels "Vergessene Welt – Jurassic Park" an. Als junge Amerikanerin Anne beschließt Ihr während Eures Urlaubs in Costa Rica die umliegenden Inseln abzuklappern. Doch das gecharterte Flugzeug stürzt in den Pazifik und Ihr erwacht an dem Strand eines idyllisch anmutenden Eilands. Durch verwitterte Hinweisschilder und andere Überreste dämmert es Euch langsam, an welchem gefährlichen Ort Ihr unfreiwillig gelandet seid: "Site B". Und die erste Begegnung mit den Giganten aus der grauen Vorzeit läßt nicht lange auf sich warten...

Obwohl Ihr das Geschehen aus der Ich-Perspektive wahrnehmt und Euch mit den verschiedensten Schußwaffen gegen die Urzeit-Echsen verteidigen könnt, ist "Trespasser" alles andere als ein Dino-Gemetzel im "Turok"-Stil. Unterstrichen wird dies schon dadurch, daß es keine herkömmliche Lebensanzeige gibt. Um sich über den gegenwärtigen Gesundheitszustand zu informieren, müßt Ihr stattdessen Eurem virtuellen Charakter auf das Dekolletee starren, wo sich ein schmückendes Tattoo in Form eines Herzchens befindet. Je roter dessen Färbung ist, desto kritischer ist es um Euer Leben bestellt. Medi-Packs oder ähnliche lebensverlängernde Power-Ups sucht Ihr vergebens, nur die Zeit heilt Eure Wunden. Seid Ihr einmal angeschlagen, empfiehlt es sich eine Verschnaufpause einzulegen, damit sich Euer Körper wieder regenerieren kann.

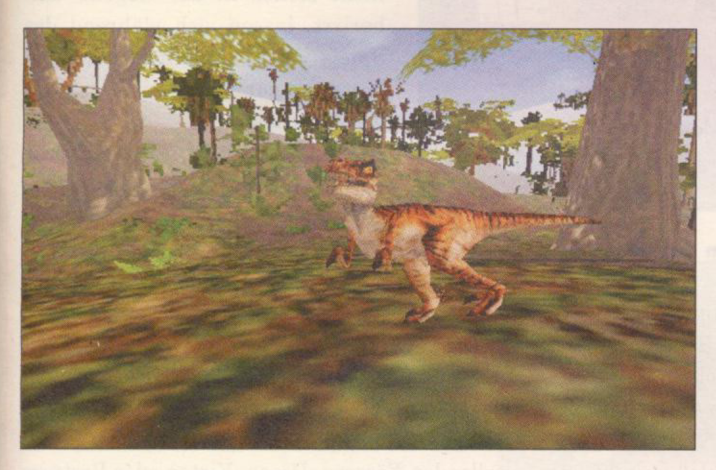
Eine weitere Eigenheit von "Trespasser" ist, daß die Waffen nicht nachgeladen werden können. Habt Ihr demnach ein Magazin leergeschossen, läßt sich das Verteidigungsinstrument bestenfalls noch als Schlagwerkzeug verwenden. Statt einer entsprechenden Anzeige informiert Euch Anne verbal über den zur Verfügung stehenden Munitionsvorrat, sobald sie ein martialisches Gerät in die Hand nimmt.

Auch die Interaktion mit Umgebung und Gegenständen folgt generell ihren eigenen Regeln. So kontrolliert Ihr Annes rechten Arm, um Objekte

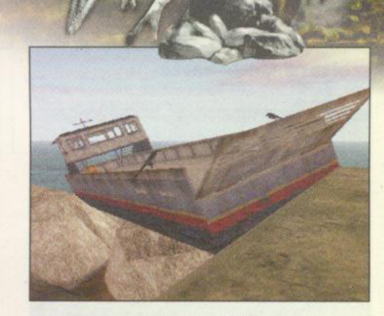


Dieser Bus müßte dringend in die Werkstatt, doch wer sollte ihn reparieren?

Rendez-Vous mit T-Rex, Raptor & Co.



Ooops, ein Raptor hat uns entdeckt – jetzt wäre es nicht schlecht, wenn wir eine Waffe hätten



Auf diesem Schiff heuert keiner mehr an

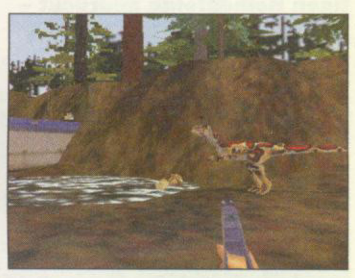
zu manipulieren. Diese Methode ermöglicht es Euch, Kisten zu tragen und übereinander zu stapeln, Tastenfelder zu betätigen, Gegenstände aufzuheben und zu werfen, Keycards in Kartenlesegeräte zu stecken sowie Schalter oder Türklinken zu drücken. Ein Inventar, in das der Spieler nützliche Fundstücke ablegen könnte, gibt es nicht, jedoch kann Anne immerhin ein Item an ihrem Körper verstauen.

Während Ihr durch die Wildnis marschiert und in den verlassenen Gebäuden von InGen Industries nach einer Möglichkeit sucht, um mit der Außenwelt Kontakt aufzunehmen, stellen die Dinosaurier natürlich Eure größte Bedrohung dar. Zwar ignorieren Euch die pflanzenfressenden Exemplare weitgehend, doch für die gefürchteten Velociraptoren seid Ihr ein willkommenes Mittagessen. Wurdet Ihr von diesen Biestern erspäht, gehen sie meistens augenblicklich zum

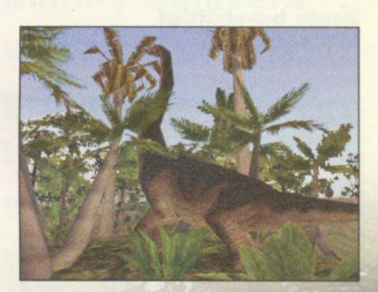


InGen-Chef John Hammond residierte natürlich im schönsten Haus am Platze

Angriff über. Wenn sie zielstrebig auf ihr Opfer losstürmen, haben die blutrünstigen Viecher immerhin wie Ihr mit den Tücken des Terrains zu kämpfen. Aufgrund von Bodenunebenheiten können sie ins Straucheln geraten oder über Kisten stolpern, was Euch wertvolle Sekunden Vorsprung verschafft. Besitzt Ihr gar einen Schießprügel und trefft einen Raptor mit einer Salve, taumelt dieser und zieht sich erst einmal zurück, um nach einer Weile eine erneute Attacke zu starten. Oft sind mehrere Treffer vonnöten, um eine dieser angriffslustigen Echsen endgültig ins Jenseits zu befördern.



Wir können Munition sparen, der Raptor ist nämlich beschäftigt



Keine Panik! Der Brontosaurus frißt nur Pflanzen

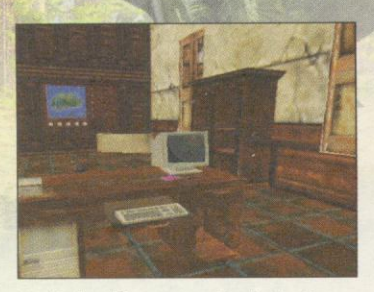


Diese Raptoren sind wirklich ziemlich agressive Biester

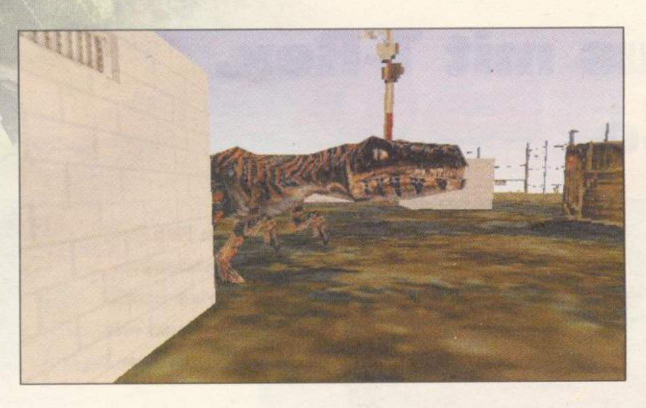


Durch den Haupteingang werden wir nicht in das Gebäude gelangen

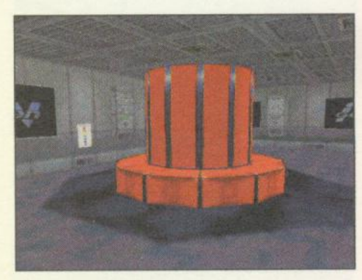




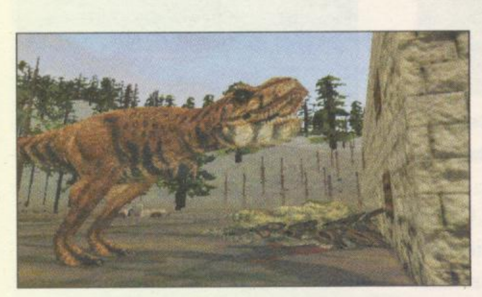
In John Hammonds Arbeitszimmer finden wir eine weitere Codekarte



Na, wer kommt denn da um die Ecke?



Ein paar Schalter in der richtigen Reihenfolge gedrückt – und das System ist aktiviert



Noch ist der T-Rex mit seiner Beute beschäftigt

Name:	Trespasser
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	DreamWorks Interactive/EA
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	nein

Könnt Ihr den Raptoren mit Hilfe herumliegender Bleispritzen wie Revolver, Shotgun, Sturmgewehr oder Maschinenpistole den Garaus machen, solltet Ihr Euch jedoch auf eine Auseinandersetzung mit einem Tyrannosaurus Rex gar nicht erst einlassen. Diesen Koloß umgeht man am besten weitläufig. Glücklicherweise fungiert bei einer Begegnung mit diesem furchteinflößenden Wesen meistens ein hilfloser Saurier als Opferlamm, das den Urzeit-Killer von Eurer Anwesenheit ablenkt.

Aber auch ohne sich ständig vor gefräßigen Dinosauriern in Acht nehmen zu müssen, ist die Erkundung von Site B alles andere als ein Sonntagsspaziergang. Unwegsames Gelände erschwert das Vorankommen und selbst ein scheinbar harmloser Sturz aus geringer Höhe kann bei einer ungeschickten Landung eine Verletzung nach sich ziehen oder gar zum Tode führen. Ferner offenbaren sich weitere unliebsame Überraschungen, darunter umstürzende Steinplatten, den Abhang hinunterrollende Felsbrocken, unter Hochspannung stehende Elektrozäune, bei deren Berührung Euch 10 000 Volt frittieren, oder wackelige Planken sowie provisorische Brücken, mit deren Hilfe Ihr über Abgründe balancieren müßt. Der strapaziöse Marsch durch das weitläufige Areal entpuppt sich als beinhartes Survival-Training, gegen das jede Camel-Tour verblaßt. Die Levelabschnitte besitzen beachtliche Ausmaße, und insgesamt umfaßt das tropische Szenario um die 15 Quadratkilometer. Damit Ihr nicht ziellos in der Gegend umherirrt, lassen sich während des Spiels via F1 Anhaltspunkte und Hinweise zur weiteren Vorgehensweise aufrufen.



Bemerkenswert ist der technische Aufwand, mit dem die Programmierer eine bislang nicht dagewesene Spielerfahrung kreieren wollen: Außer den Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten über Annes virtuellen Arm unterliegen sämtliche Gegenstände den Gesetzen der Schwerkraft und verhalten sich physikalisch korrekt. Der hohe Grad an Realismus wird schon allein bei so simplen Ereignissen wie zu Boden fallenden Fässern, Dosen, Kisten oder Brettern zelebriert. Auch hinsichtlich der Soundeffekte wurde Beachtliches geleistet. Schlagt Ihr beispielsweise ein Faß mit einem Stock, entsteht ein anderes Geräusch, als wenn Ihr es mit der flachen Hand bearbeitet. So weist jedes Objekt bei der Berührung ungemein differenzierte Klangeigenschaften auf. Davon abgesehen, konnten für die Originalversion namhafte Sprecher verpflichtet werden. Richard Attenborough schlüpfte abermals in seine Filmrolle und zitiert aus den Memoiren des John Hammond, dessen Stimme aus dem Off ertönt, sobald Ihr an bestimmten Schauplätzen angelangt seid. Die gelegentlichen Kommentare Eures Alter Ego Anne spricht im übrigen Aktrice Minnie Driver (bekannt aus den Filmen "Golden Eye", "Sleepers", "Good Will Hunting" und "Hard Rain"). Euren Trip quer über die Insel untermalen ambiente Geräuschcollagen, bestimmte Situationen – zum Beispiel der Kampf zweier Dinosaurier – werden zusätzlich jedoch durch wuchtig-orchestrale Musikpassagen akustisch aufgewertet, was den Geschehnissen eine dramatische Note verleiht. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 120 MB HDD
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, AGP-3D-Grafikkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
77%	–%

GRAFIK	71%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	70%

GUT



Chris Peller

Eigentlich hätte "Trespasser" ein phantastisches Spiel werden können. Bei der Bemühung, ein ebenso realistisches wie außergewöhnliches virtuelles Erlebnis zu verwirklichen, sind die Entwickler jedoch über das Ziel hinausgeschossen. Annes Arm sieht etwas dämlich aus und außerdem ist es wenig authentisch, wenn man Kisten mit einer Hand durch die Gegend schleppt. Ferner ist die Rechenleistung, die für die Realisierung der technischen Rafinessen benötigt wird, unverschämt hoch. Wenn sich die Dinosaurier selbst auf einem PII300 im Zeitlupentempo über den Bildschirm bewegen, Euer Charakter mit heftigem Ruckeln durch die Landschaft schleicht oder Dosen in Slow-Motion umfallen, drückt das den Spielspaß enorm. Grafisch liegt ebenfalls einiges im Argen. Bäume oder Gebäude verkommen auf größere Distanz zu Pixelklumpen oder haben häßliche Texturen. Trotz aller Mankos ist "Trespasser" aber ein faszinierendes Spiel. Nicht auszudenken, was daraus geworden wäre, wenn man noch an Performance und Grafik gefeilt hätte...

Lösungsweg – 1. Teil

Grim Fandango

Teil 1: Von El Marrow nach Rubacava

El Marrow

Nach der Bearbeitung des Falles „Celso Flores“ öffnet Manny Calavera seine Rohrpost mit neuen Parolen seines Chefs, Don Copal. Im Flur trifft er auf dessen Sekretärin Eva, die von der Code-3-Chili-con-Carne-Vergiftung erzählt. Um sich an der Unglücksstelle einen Kunden zu angeln, nimmt Manny den linken Fahrstuhl in den Fuhrpark der DOD (Dienststelle organisierter Diplomsenser) und klopft an die Tür des im hinteren rechten Eck gelegenen Schuppens. Der Mechaniker-Dämon Glottis hat eine schlechte Nachricht: Domino Hurley, Mannys Konkurrent, hat den letzten Fahrer nach Hause geschickt. Doch Manny kann Glottis, der einen guten Ersatzmann abgäbe, schnell davon überzeugen, daß er nicht zu dick, sondern die Fahrzeuge zu klein seien. Glottis willigt ein, sofern ein Arbeitsauftrag zum Umbau des Fahrzeugs unterschrieben wird.

Aber Don Copal läßt Manny nicht zu sich herein. Der hintere Fahrstuhl bringt Manny in die Lobby der DOD, wo er durch die große Flügeltür ins Freie gelangt. Er wendet sich nach links und geht in die Gasse hinein, an

Manny zusammen mit seinem Erzrivalen Domino

deren Ende ein Seil aus Taschentüchern von einem Vorsprung herabhängt. Dieses hinaufgeklettert, steht Manny alsbald vor dem Fenster von Copals Büro. Da dieser nicht da ist, klettert Manny flugs hinein und ändert am automatischen Nachrichten-Beantwortungs-Computer die Antwort so ab, daß Eva ihm nun an Copals Stelle den Auftrag unterzeichnen kann. Dem Ausflug ins Reich der Lebenden steht nichts mehr im Weg.

Dort angekommen, durchschneidet Manny den Kokon des verstorbenen Bruno Martinez mit seiner Sense und schickt ihn auf die ihm zustehende Reise.



Don Corpal ist mit Manny ziemlich unzufrieden

Don Copal ist gar nicht zufrieden mit Mannys Leistungen, aber was soll er tun, wenn immer sein Kollege Domino die guten Klienten bekommt?

Auf der Straße beim Fest der Toten trifft er auf einen Clown, der allerlei lustige Dinge mit Luftballons anstellen kann. Von diesem läßt sich Manny zwei Würmer geben, die er im „Verpackungsraum“, in dem Bruno liegt, jeweils mit einer Komponente des Packschaums füllt. Die vollen Ballons schickt er mit der Rohrpost in seinem Büro in den Verteiler, der prompt ausfällt. Im Foyer, gegenüber des Verpackungsraums, betritt Manny die Verteilung und führt eine interessante Unterhaltung mit dem Service-Techniker. Beim Verlassen der Verteiler-Einheit dreht er den Bolzen an der Tür herum, so daß diese nicht mehr richtig schließen kann. Als Manny den Raum gerade verläßt, fängt der Techniker Feuer, das er mit dem Feuerlöscher, den er von der Wand nimmt, schnell löschen kann. Sobald der Techniker weg ist, betrachtet Manny die Spezial-Röhre von Domino. Eine der Spielkarten aus seinem Büro, die er an Evas Schreibtisch mit dem Locher behandelt, kann er in die Röhre stecken und damit einen Blick auf Dominos nächsten Auftrag erhaschen.



[Tips & Tricks]



Jochen Birkenmeier und Zoltán Weller aus Berlin haben Manny Calavera während seines grimmigen Totentanzes begleitet und für verzweifelte Sterbliche den nachfolgenden Lösungsweg verfaßt. Den zweiten Teil findet Ihr in der nächsten Power Play.

Gegen die von Glottis modifizierte Knochenschleuder hat Domino keine Chance, und so kann ihm Manny seine Kundin, Mercedes „Meche“ Calomar, vor der Nase wegschnappen. Womit er sich entgültig Don Copals Zorn zuzieht, der ihn in Glottis Schuppen kaltstellt.

Manny klopft wutentbrannt an die Tür des Schuppens, woraufhin eine Gestalt auftaucht, die ihn einem Gesinnungstest unterzieht. Manny versichert ihr, daß er Zweifel gegen die DOD hegt, woraufhin sich die Gestalt als der Revolutionär Salvador zu erkennen gibt, der Manny ins Hauptquartier führt, in dem zu seinem Erstaunen auch Eva arbeitet.

Salvador erzählt ihm, daß er Taubeneier benötigt, da er Tauben zu Kurieren ausbilden möchte.

Manny verläßt das Hauptquartier und geht wieder zu dem Seil am Ende der Gasse und klettert zum Sims hinauf. Bei dessen Umrundung stellt er fest, daß das Fenster zu Dominos Büro unverschlossen und dieser gerade nicht da ist. In Dominos Büro findet Manny eine Koralle in einer Schreibtischschublade, die er an dem kurzen Ende der Tücherleine befestigt. Jetzt kann er die Leine an einen höheren Vorsprung werfen und über eine Leiter das Dach der DOD betreten.

Dort liegen tatsächlich einige Taubeneier in einem Abluftrohr, die aber von einer Schar Tauben bewacht werden. Um diese abzulenken, besorgt sich Manny beim Fest auf der Straße ein Brot und läßt sich von dem Clown eine Luftballonfigur anfertigen. Beides legt er in eine der schalenförmigen Vertiefungen auf dem Dach. Das Picken der Tauben läßt den Ballon platzen, was die Vögel verjagt. Manny kann die Eier bergen und zu Salvador bringen.

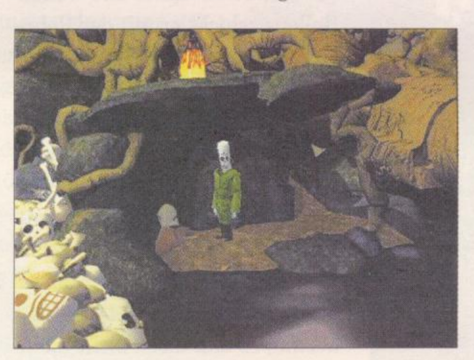
Salvador will Manny nicht gehen lassen, da er dessen Kiefer für einen Computerzugang benötigt. Manny besorgt sich in Dominos Büro dessen Mundschutz, der ihm nach einigen Schlägen gegen den Punchingball vor die Füße fällt, füllt ihn in Glottis Schuppen mit Füll-O-Dent, beißt herzhaft hinein und übergibt ihn triumphierend an Eva.

Salvador führt ihn nun zum versteinerten Wald, in dem bereits Glottis auf ihn wartet.

Der versteinerte Wald:

Weil er entlassen wurde, reißt sich Glottis das Herz aus dem Leib. Die fliegenden Spinnen finden es und bringen es zu ihrem Netz. Manny läuft an Glottis vorbei in die Spinnenhöhle, wirft einen der Knochen von dem Haufen ins Netz, so daß er nun mit der Sense das Netz so stark spannen kann, daß Glottis Herz freigegeben wird. Nach der Implantation steigen beide wieder auf die Knochenschleuder und fahren nach Nordosten zu einem Kraftwerk. Ein Schalter setzt eine hydraulische Maschine mit einem großen Rad an einem Baum in Bewegung. Manny schaltet sie wieder ab und Glottis klettert zum Rad hinauf, um eine Unwucht anzubringen. Während Glottis noch an der Arbeit ist, setzt Manny die Maschine wieder in Gang und schiebt die Schubkarre über die Leitungen. Mit dem Karrenrad unterbricht er die Leitungen so, daß schließlich die beiden linken sowie die beiden rechten Pumpen gleichzeitig, den beiden anderen jedoch entgegengesetzt arbeiten. Das bringt den Baum zu Fall und der Knochenschleuder neue Stoßdämpfer ein.

Nun ist der nördliche Weg befahrbar. Hinter einer Tür kommt Manny an einen Knochendamm, der von garstigen, brennenden Dämonenbibern bewacht wird. Ein Pfad, der links am Ufer entlangführt, bringt Manny unter einen Vorsprung, hinter dem die Biber auf ihn lauern. Mit weiteren Knochen aus der Spinnenhöhle, die er ins Wasser wirft, lockt er insgesamt drei Biber hervor, die er jedesmal mit dem Feuerlöscher unschädlich macht.

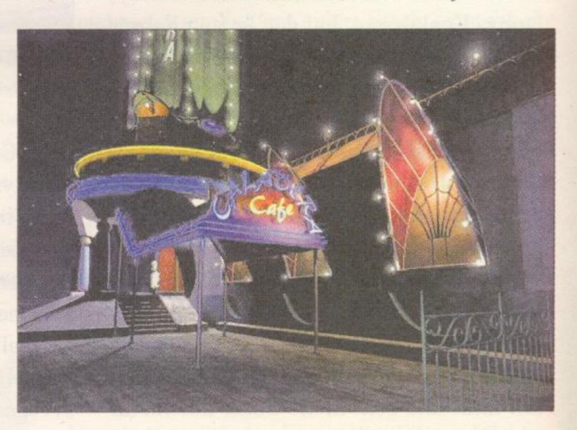


Jetzt fehlt nur noch der Schlüssel für das Schloß vor der Tür zur Steinbrücke, damit die Knochenschleuder hinüberfahren kann: Im Wald hebt Manny den Wegweiser auf, den Glottis umgestoßen hat, und steckt ihn wieder in die Erde. Dieser führt ihn zu einer Lichtung, von der ein Dutzend miteinander verbundener Tunnel abgehen. Egal, wo Manny den Wegweiser aufstellt, er zeigt immer ungefähr in die Mitte der Lichtung. Als Manny schließlich den genauen Punkt findet und den Wegweiser dort hineinsteckt, öffnet sich die Erde, und in der anschließenden Höhle kann er den gesuchten Schlüssel von einem Schild herunterschütteln.

Der Schlüssel paßt in das Schloß und der Weg nach Rubacava ist frei.

Rubacava:

In Rubacava angekommen, trifft Manny in einem Schnellimbiß Celso Flores wieder, der hier auf seine Frau wartet. Manny läßt sich ein Foto von ihr geben und verläßt das Lokal. Er läuft den Platz nach rechts weiter und findet sich unversehens im Wasser wieder, aus dem ihn Kapitän Velasco wieder herausfischt und mit Glottis zu fachsimpeln beginnt. Manny unterbricht die beiden, um Velasco nach Celsos Frau zu fragen. Seinem schlechten Namensgedächtnis hilft das Foto auf die Sprünge, und mit dem Logbuch in Händen kann Manny Celso jetzt davon überzeugen, ihm seinen Job zu übertragen. Innerhalb eines Jahres macht Manny nun aus dem Imbiß ein gut florierendes Casino...



Teil 2: Katzenrennen, Arbeiteraufstände und ein verräterisches Foto

Nach einem ausführlichen Blick über die Stadt betritt Manny sein Büro. Bevor er nach dem von seiner Angestellten Lupe angekündigten Gast schaut, steckt er noch schnell die Briefe von Salvador ein, die auf seinem Schreibtisch liegen. Eine Menge hat sich über

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig (3,63 DM/min.), aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer **(0190) 873 268 13**





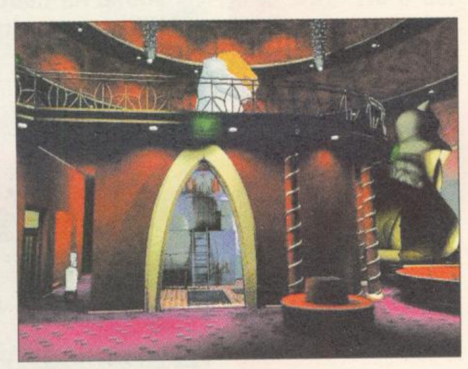
das letzte Jahr angesammelt und es dauert eine Weile, alle Briefe durchzulesen. Schließlich geht Manny die Treppe hinab und durch die Tür ins Freie. Er läuft bis zu dem Platz, an dem er letztes Jahr sein unfreiwilliges Bad genommen hatte und hält zuerst einen Raben für Meche, bis er sie durch das Fernglas mit Domino Hurley an Bord der S.S.Lambada gehen sieht. Fast schafft Manny es, an Bord der Lambada zu gelan-



gen, doch Meche befördert ihn mit einer Champagnerflasche ins Hafenbecken, aus dem ihn wieder einmal Velasco retten muß. Velasco könnte für Manny und Glottis eine Passage auf der S.S.Limbo nach Puerto Zapato klarmachen, sobald Manny sich um drei Dinge kümmert: Der Matrose Naranja darf nicht mit der Limbo auslaufen, Manny braucht einen Seefahrer-Gewerkschafts-Ausweis und er muß Werkzeuge für Glottis beschaffen.

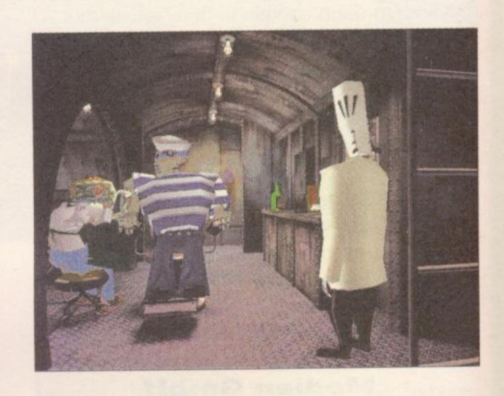
Der Gewerkschafts-Ausweis:
Im Casino vom „Calaveras" trifft Manny auf Chowchilla Charlie, der ihm einen Gewerkschafts-Ausweis fälschen will, sobald er von Maximino, dem Besitzer der Katzen-Rennbahn, den Koffer mit seinen verspielten Einsätzen zurückbekommt. Außerdem erhält Manny von Charlie einen Rennticket-Fälscher und einen VIP-Paß für die High-Rollers-Lounge. Als Manny diese dem am Klavier sitzenden Glottis zeigt, bricht dessen Spieltrieb sofort wieder durch. Manny trifft ihn in der High-Rollers-Lounge wieder, wo Glottis sich mit Rotwein vollschüttet. Manny geht in die Küche und öffnet aus Neugierde den Schrank neben dem Weinfaß.

Der Fahrstuhl zum Keller wird von einem Dämon bewacht, der leere Fässer gegen volle austauscht. Als der gestreßte Kellner nach einer Weile den Schrank in der Küche betritt, schließt Manny ihn hinter ihm und verriegelt die Türen mit seiner Sense. Durstig wie er ist, kommt Glottis herunter und trinkt das Faß aus. Mit dem Dosenöffner,



den er bei den Futterdosen neben dem Katzenklo findet, öffnet Manny das leere Faß und steigt hinein. Bald darauf findet er sich im Weinkeller wieder. Er steigt auf den Gabelstapler und fährt mit ihm in den Fahrstuhl. Er drückt den roten Knopf und während der Fahrstuhl aufwärts fährt, entdeckt er einen Ausgang, an dem der Fahrstuhl nicht anhält. Er fährt wieder hinunter, um bei der nächsten aufwärts gehenden Fahrt die Gabel des Staplers durch die Öffnung im Fahrstuhlgitter hindurch in den geheimen Gang zu stoßen, bis sie sich an der Gangdecke verkeilen und der Fahrstuhl stecken bleibt. Mit dem seitlichen Hebel fährt er die Gabeln nun hoch und kann den geheimen Raum betreten, in dem er Charlies Koffer findet – voll mit Nummer-9-Tickets, die einigen armen Seelen geklaut worden sein müssen! Charlie taucht auf und tauscht den Koffer gegen den gewünschten Ausweis.

Naranja:
Der Seemann der „Limbo" läßt sich gerade im Tätowier-Studio verschönern, was er allerdings nur mit ständigem Alkoholkonsum erträgt.
Wenn Manny nur etwas hätte, um Naranjas Schnaps zu „verbessern"... In der Küche des „Blue Casket", dem „Revoluzzer-Café" Rubacavas, wird Manny Zeuge, wie der Barkeeper seinen berüchtigten „Zombie" herstellt, der die Gäste von den Hockern haut. Mit einer Pipette, die Manny in der Küche der High-Rollers-Lounge auftreibt, zapft er etwas von dem dreckigen Spülwasser aus dem Waschbecken ab, um es in Naranjas Drink zu gießen. Um diesen etwas abzulenken, öffnet Manny den Kühlschrank im Hinterzimmer des Tätowier-Studios und verklemmt die Tür mit dem Gemüsefach. Dies schwächt den Generator und lenkt den Tätowierer und seinen Kunden ab, so daß Manny den Schnaps präparieren kann. Nun liegt Naranja im Hinterzimmer auf dem Bett und Manny kann ihm seine Seemanns-Marke mopsen. Da Naranja morgen wohl wieder fit sein wird, muß sich Manny etwas Neues ausdenken. In der Leichenhalle versucht Membrillo, der Leichenbeschauer, gerade zwei Ersprossene zu identifizieren. Sobald er sich mit einer der Leichen befaßt, versteckt Manny Naranjas Marke in der anderen. Aber Membrillo entdeckt sie mit seinen alten Augen nicht. Ein Metalldetektor muß her. Zum Glück hat Carla, die Sicherheits-Inspektorin im Zeppelin-Turm, einen solchen vorrätig. Damit sie ihn auch benutzt, trinkt Manny etwas von dem Goldstaub-Likör, den er in seinem Casino hinter der Bar aufbewahrt und passiert dann die Detektoren vor der Rolltreppe. Nach einer gründlichen Untersuchung, macht Carla mit Manny im Hinterzimmer ihre Pause. Auf den Detektor angesprochen, reagiert sie ausgesprochen verärgert und



wirft ihn aus dem Fenster direkt in das Katzenklo. Dort muß Manny an mehreren Stellen mit seiner Sense eine Kreuzpeilung vornehmen, bevor er mit dem Detektor zu Membrillo gehen und ihm diesen geben kann. Naranjo wird für ersprossen erklärt und Manny hat seine Passage sicher.

Die Werkzeuge:
Manny muß die See-Bienen dazu bringen, ihre Arbeit niederzulegen. Im Blue Casket sitzt eine Gruppe Revoluzzer, die, nachdem Manny ihnen die Briefe von Salvador zeigt, ihn als einen der Ihren aufnehmen und ihm ein Gewerkschafts-Buch schenken. Dieses zeigt Manny den Bienen, die sofort zu streiken beginnen. Daraufhin wird Terry, eine der See-Bienen, von Polizeichef Bogen ins Gefängnis gesteckt.



Im Blue Casket wird Manny Zeuge, wie die Fotografin Lola ein Foto von dem Anwalt Nick Virago macht, der gerade die Besitzerin Olivia, die Verlobte von Maximino küßt. Nach einem kurzen Gespräch mit Olivia sucht Manny Nick in der High-Rollers-Lounge auf, um ihn dazu zu überreden, als Anwalt für Terry aufzutreten. Doch selbst als er Nick versichert, daß er der beste Anwalt von allen ist, ist dieser dazu noch nicht bereit. Manny droht ihm, Maximino alles zu erzählen, worauf Nick aufsteht und geht. Manny schnappt sich schnell Nicks Zigaretten-Etui. In Mannys Casino erzählt ihm Lupe, daß Lola einen Umschlag für ihn hinterlassen hat, der Schlüssel darin aber fehlt. Manny vermutet ihn zurecht in dem Etui, bekommt dieses aber erst auf, als er es zu Carla bringt und ihr weismacht, ein verdächtiger Kerl habe es bei ihr verstecken wollen. Die Anti-Sprengstoff-Kammer fördert den Schlüssel zutage, der Manny Zutritt zum Leuchtturm verschafft, auf dem er die sterbende Lola findet. Das einzige, was sie hinterläßt, ist eine der Marken aus Lupes neuem Ablagesystem, „Lengua #22". Lupe händigt Manny für die Marke Lolas Jacke aus, in der er einen weiteren Zettel findet. „Rostiger Anker 36" stellt sich als die Nummer einer Tätowier-Vorlage heraus und als Manny dem Tätowierer den Zettel zeigt, händigt dieser ihm ein Rennfoto aus. Manny findet bald durch einen Plausch mit Maximino und eine Besichtigung der ausgestopften Katze vor dem Katzenklo heraus, daß das Foto das Finish des sechsten Rennens der zweiten Rennwoche zeigt, als Maximinos erster Zeppelin abgestürzt ist. Am Wettschalter erfährt er, daß Katzenhüte, wie die auf dem Foto, nur Dienstags verkauft werden. Mit dem Rennticket-Fälscher von Charlie druckt sich Manny nun einen Wettschein für das Rennen, das das Foto zeigt (2 – Di – 6) und gibt es an dem Schalter für Zielfotos ab. In dem Umschlag, den er nun erhält, findet er endlich das Foto, mit dem er Nick Virago dazu bringen kann, Terry aus dem Gefängnis zu befreien. Die See-Bienen legen ihre Arbeit nieder und Glottis könnte das Werkzeug holen – aber er ist nicht aus der High-Rollers-Lounge zu kriegen! Maximino klärt Manny auf, daß Glottis über seinen Anteil an Mannys Casino unbegrenzten Kredit bei ihm hat. Jetzt hilft nur noch eins: Manny geht in sein Büro und öffnet das Geheimfach auf seinem Schreibtisch. Polizeichef Bogen spielt wieder am rechten Roulette-Tisch und gewinnt – wie immer. Sobald sein Tisch wieder an der Reihe ist, betätigt Manny den Schalter, der die Kugel manipuliert, so daß Bogen verliert. Der ist so erbost darüber, daß er das Casino schließen läßt, woraufhin Glottis Kredit gesperrt und er auf die Straße gesetzt wird. Nun können Manny und Glottis endlich auf der „S.S.Limbo" einchecken, die von Glottis natürlich im Laufe der einjährigen Fahrt gehörig verbessert wird...

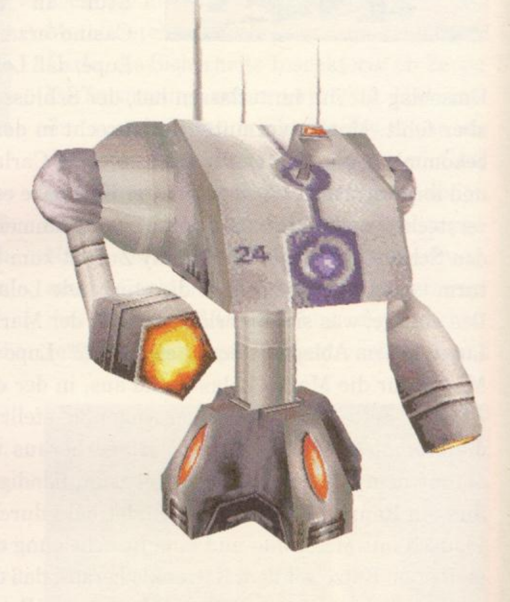




Übersichtskarten

The Fifth Element

Damit Ihr die Welt abwechselnd als Leeloo oder Korben vor der ultimativen Macht des Bösen retten könnt, haben wir für Euch die Übersichtskarten für jedes einzelne Level parat, inklusive der Geheimbereiche, versteht sich. Jetzt sollten auch selbst die unter Zeitdruck zu absolvierenden Missionen zu schaffen sein.

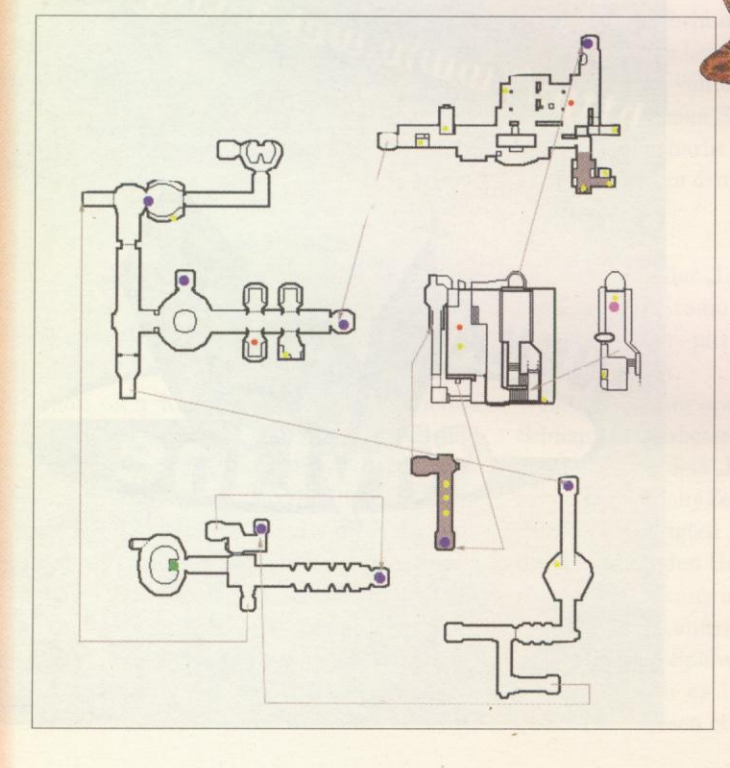


Legende

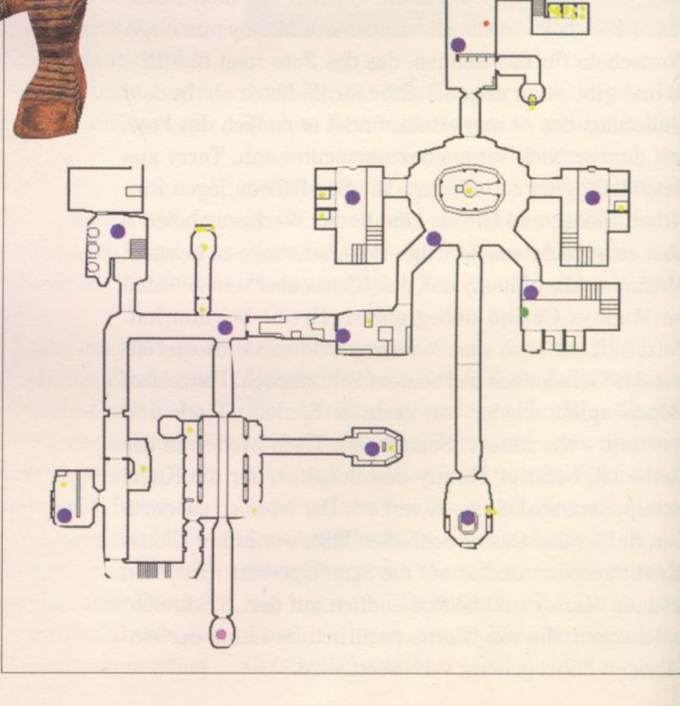
- Startpunkt
- Ziel
- Inventar-Gegenstand
- Feind mit Zugangskarte
- Checkpoint
- geheimer Bereich



Level 1: Nucleo Lab

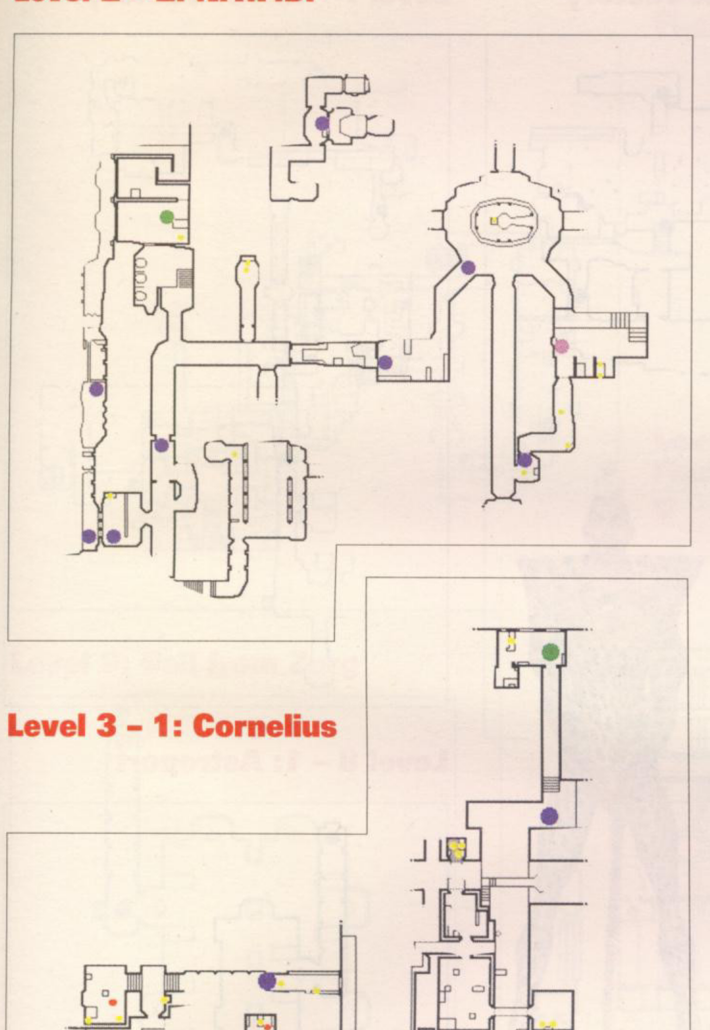


Level 2 – 1: N.Y.P.D.

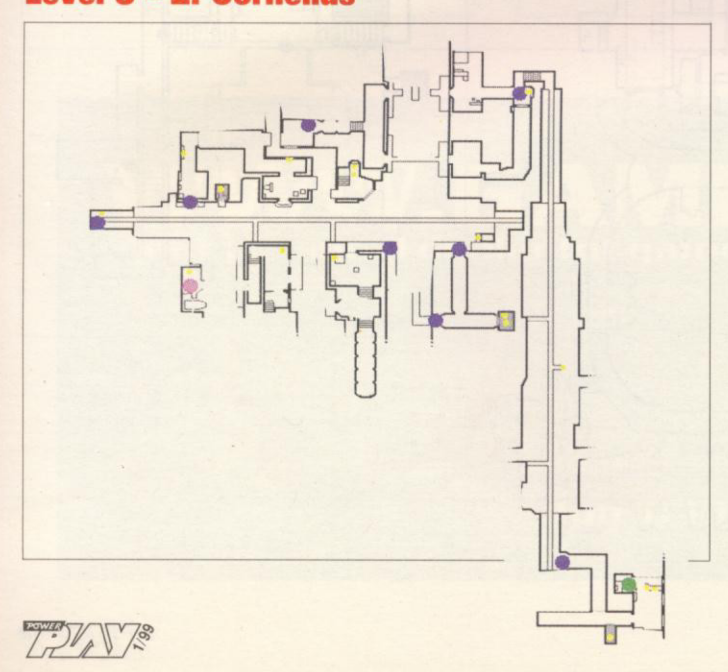


Level 2 - 2: N.Y.P.D.

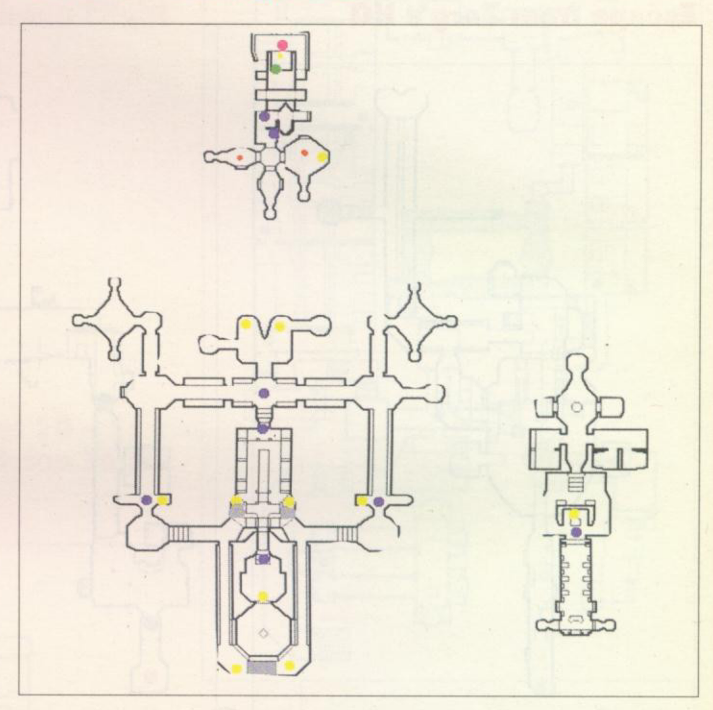
Level 3 - 1: Cornelius



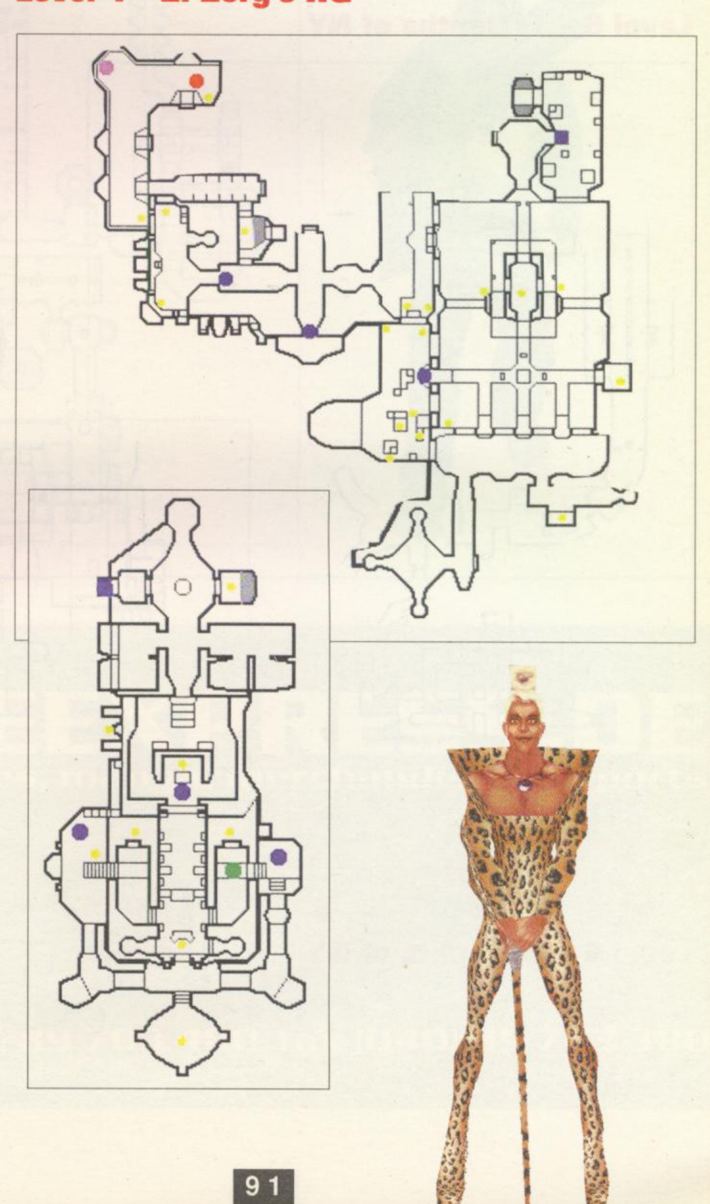
Level 3 - 2: Cornelius



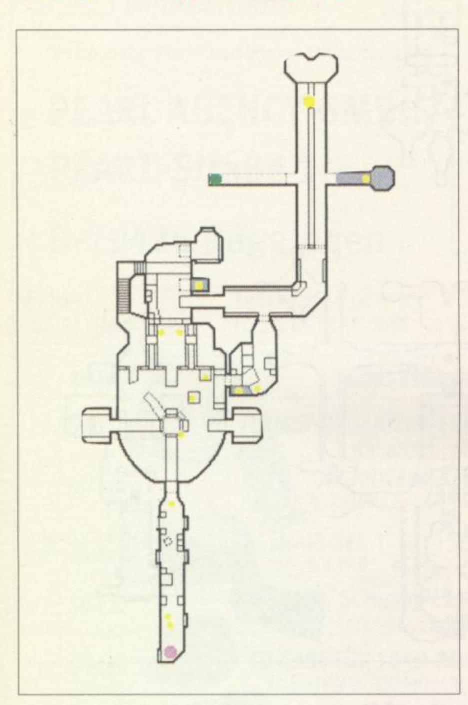
Level 4 - 1: Zorg's HQ



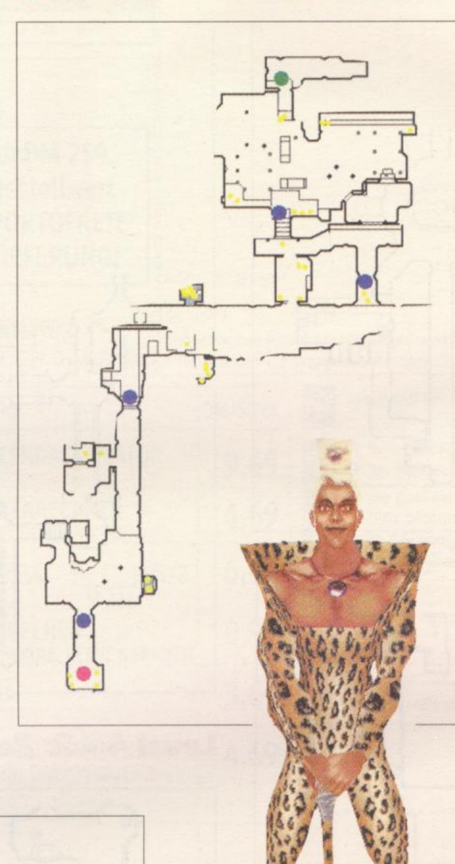
Level 4 - 2: Zorg's HQ



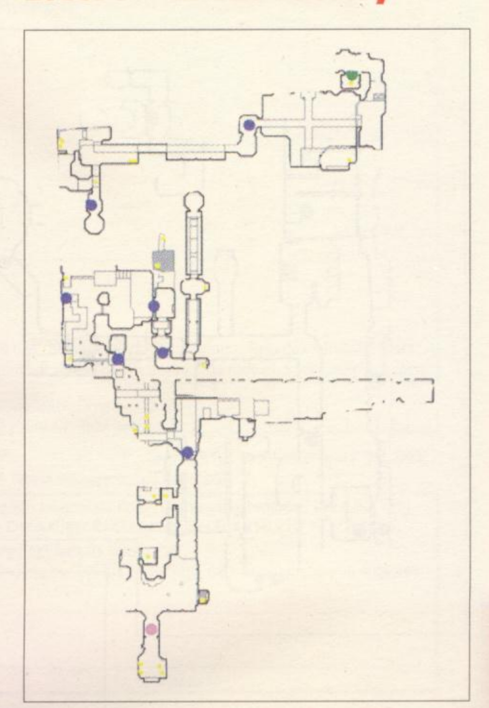
Level 5: Escape from Zorg's HQ



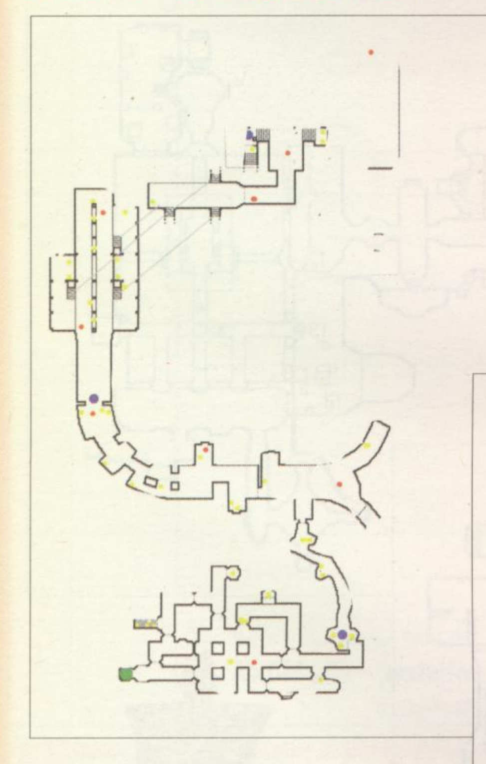
Level 7 - 1: The Factory



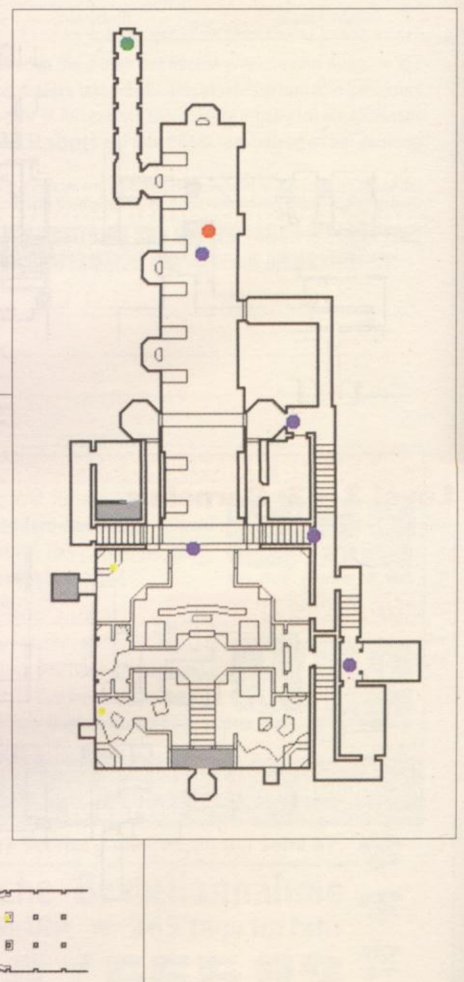
Level 7 - 2: The Factory



Level 6 - 1: Depths of NY



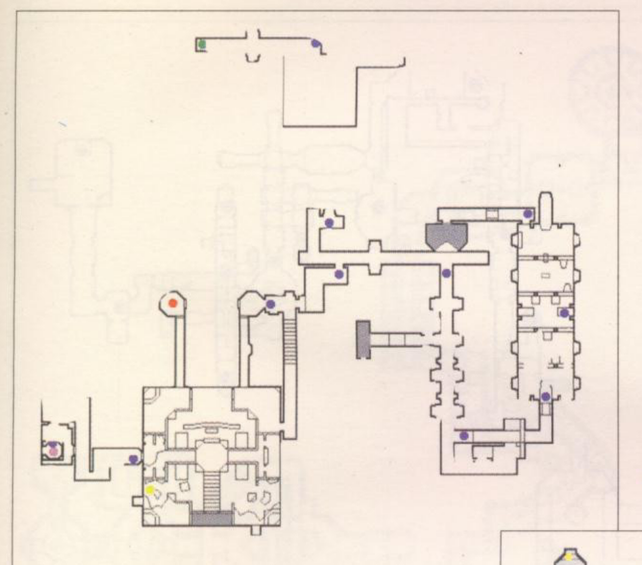
Level 8 - 1: Astroport



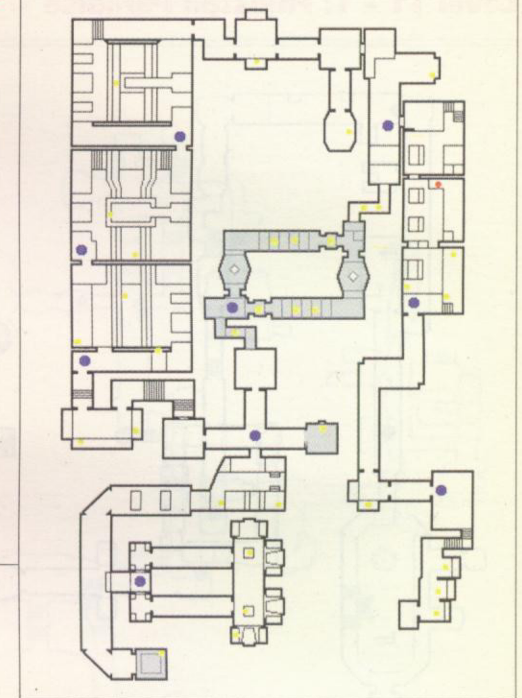
Level 6 - 2: Dephts of NY



Level 8 – 2: Astroport

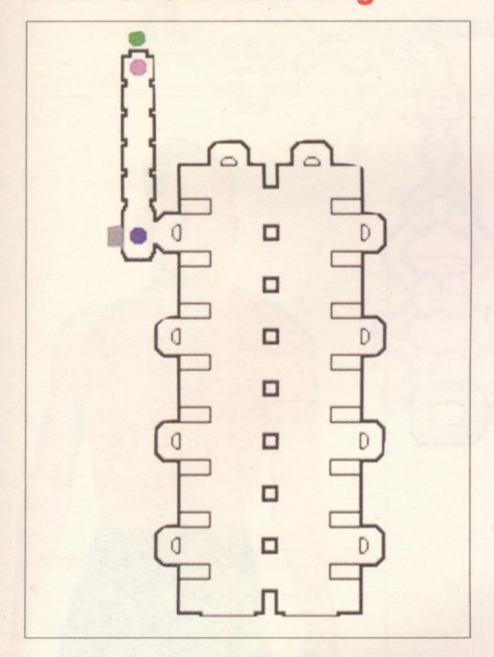


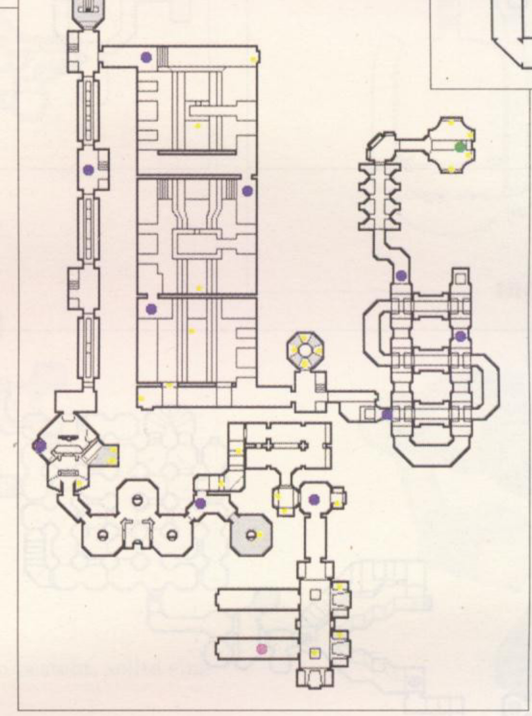
Level 10 – 2: ▶ Fholston Flight



Level 10 – 1: Fholston Flight ▼

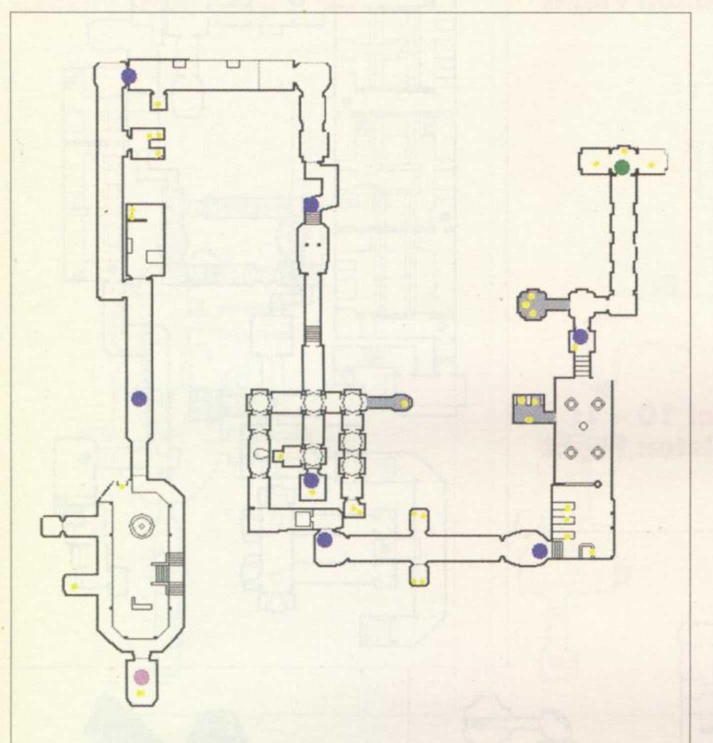
Level 9: Call from Zorg



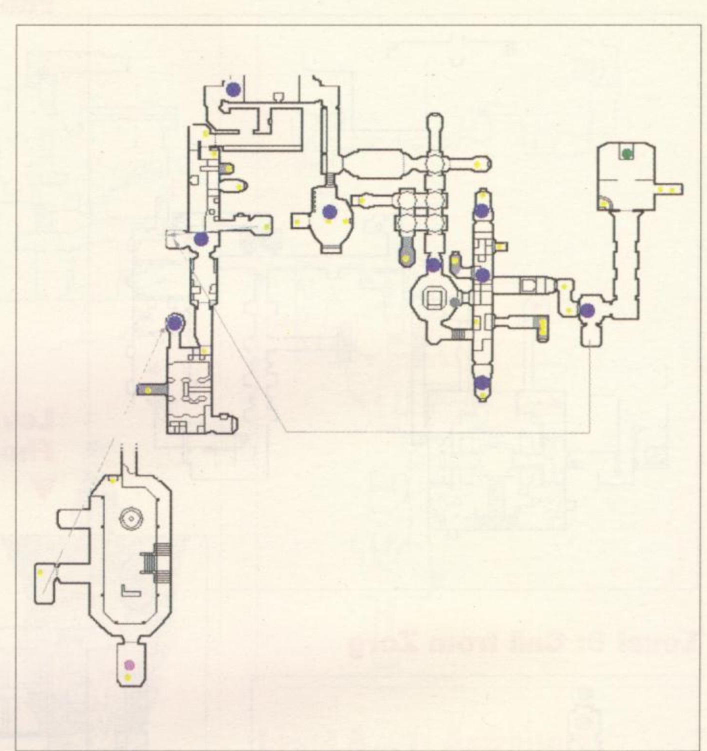




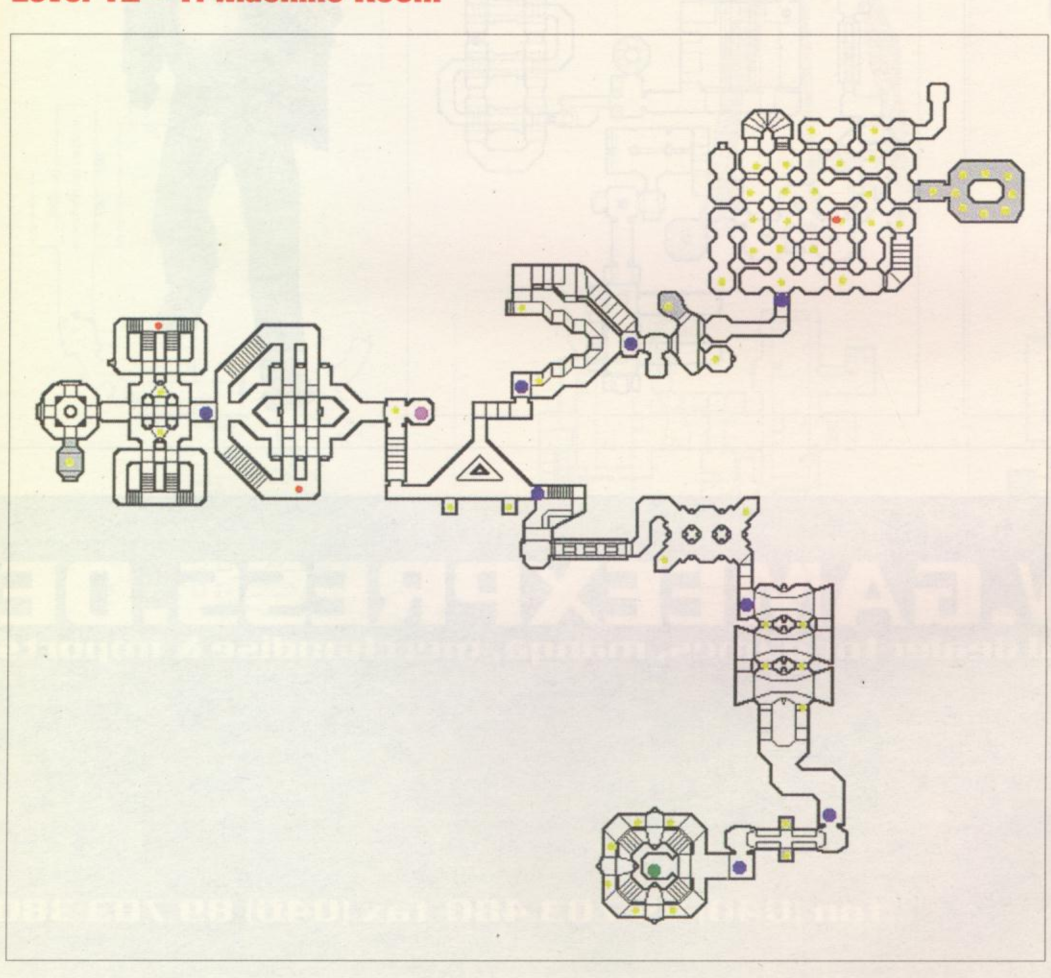
Level 11 – 1: Fhloston Paradise

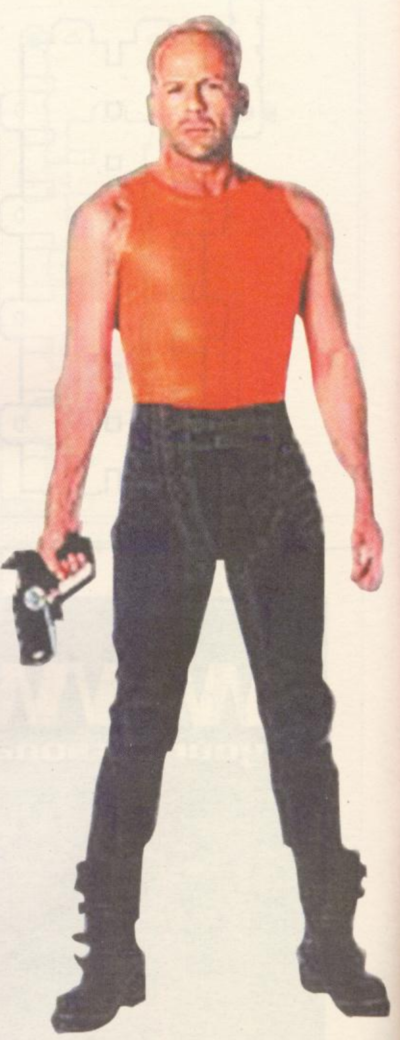


Level 11 – 2: Fhloston Paradise

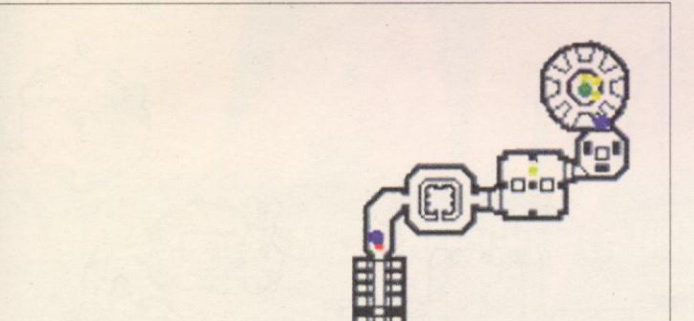


Level 12 – 1: Machine Room

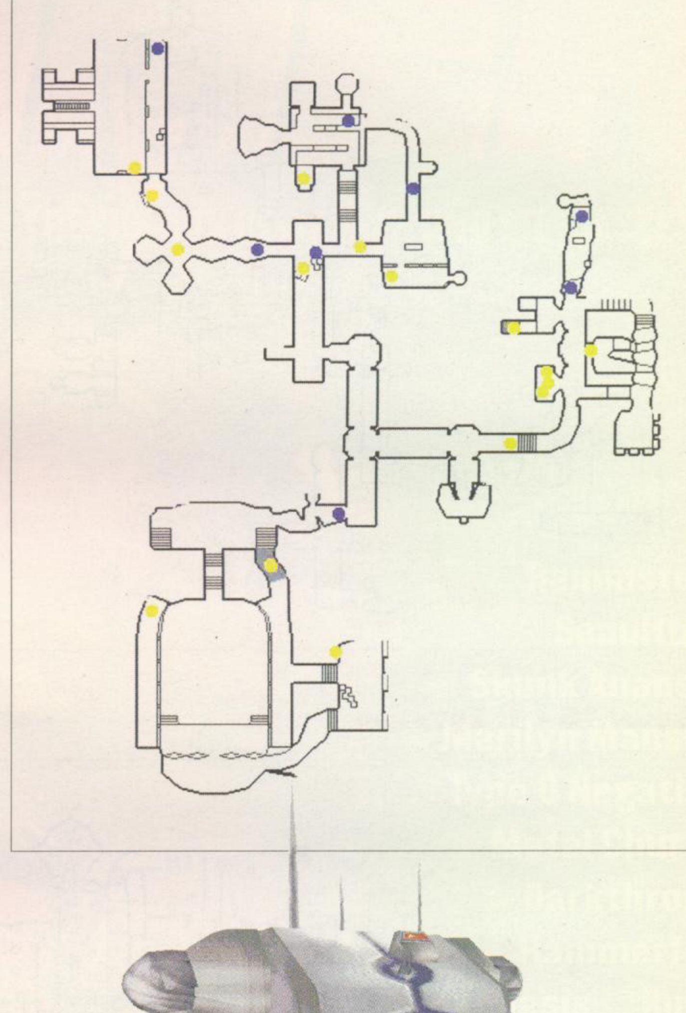




Level 12 – 2: Machine Room



Level 14 – 1: Bomb Alert

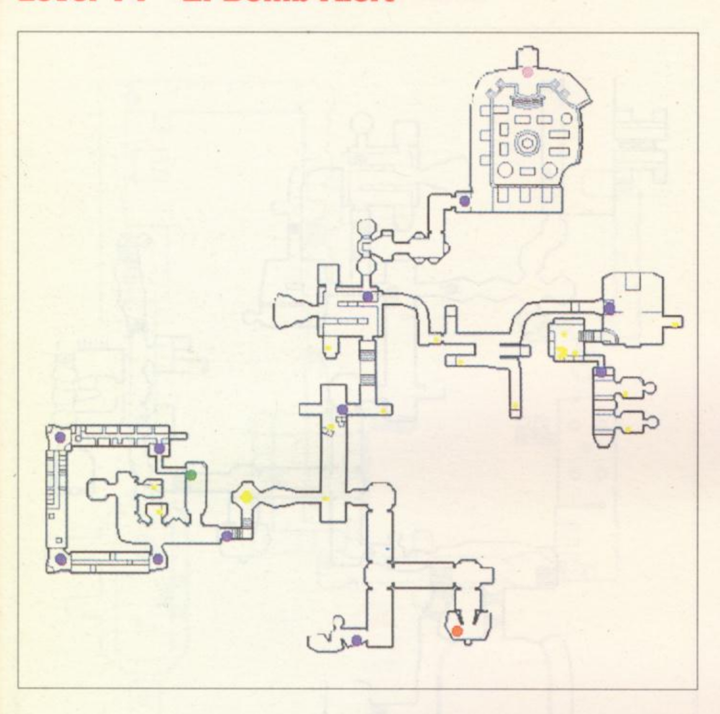




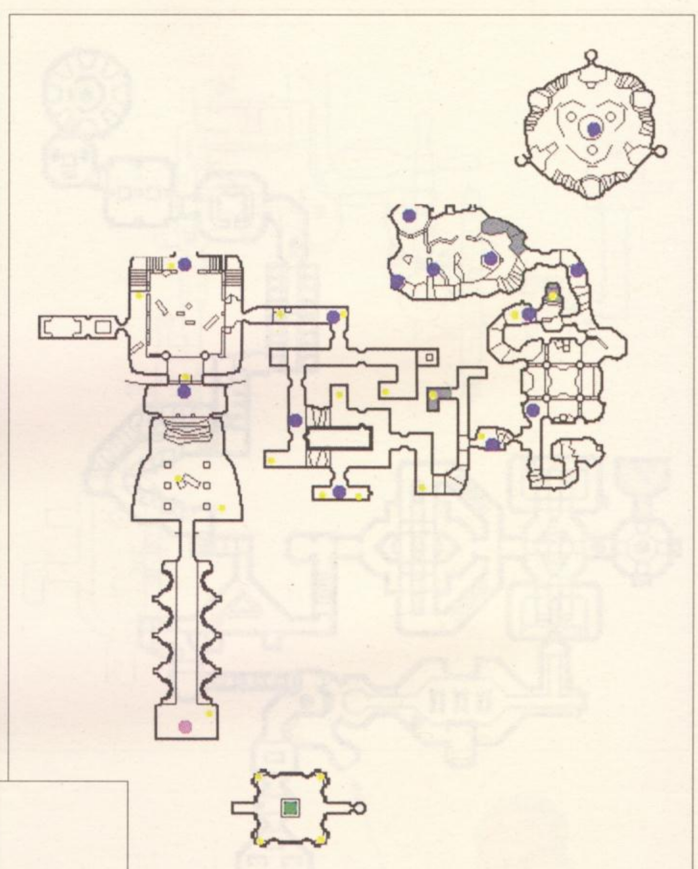
Level 13: Free Cornelius

Da dieses Level nur aus einem einzigen Raum besteht, sollte eine Übersichtskarte überflüssig sein.

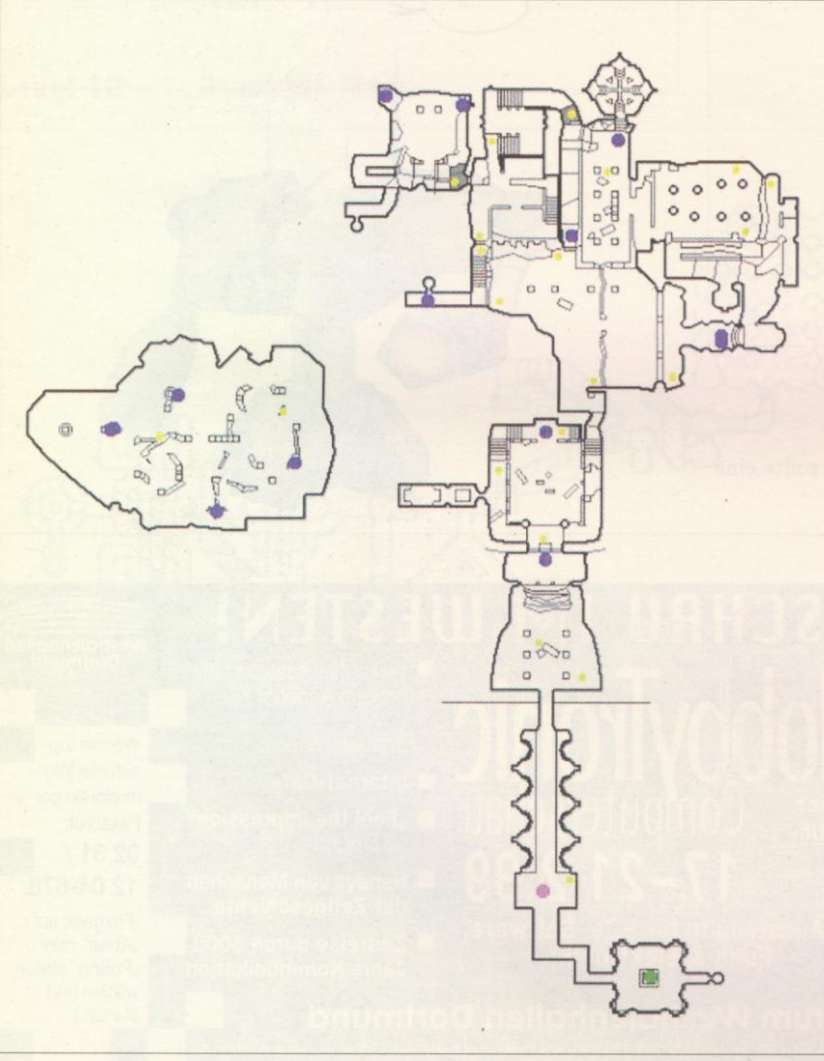
Level 14 – 2: Bomb Alert

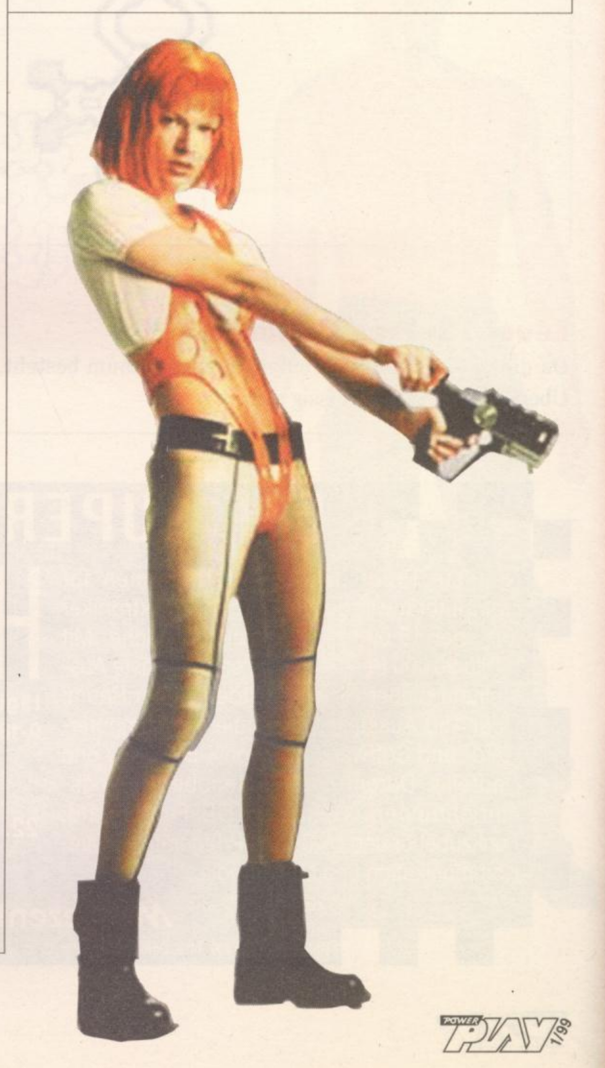


Level 15 – 2: Egyptian Temple



Level 15 – 1: Egyptian Temple



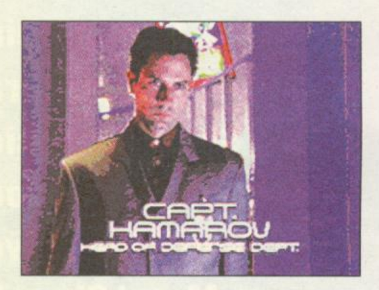


pic: R. Brenner

Global Do

007 als F

Spielhallenfeeling in Verbindung mit strategischen Rätseln und Sechziger-Jahre-TV-Seriencharme. Psygnosis erfindet ein neues Genre.

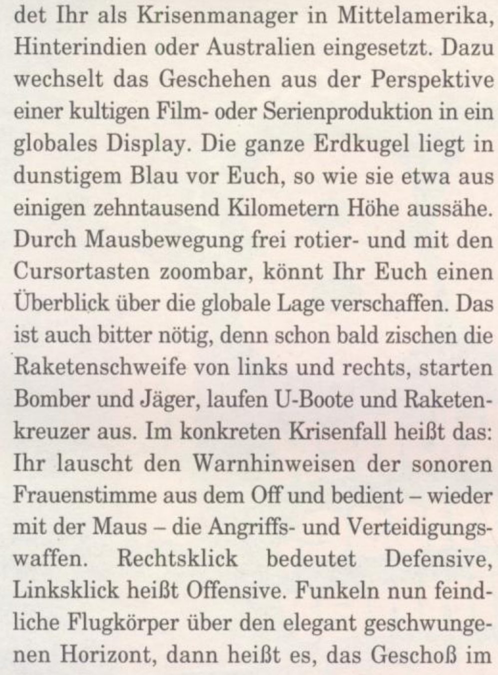


Der finstere Capt. Kamarov geleitet uns in die Zentrale



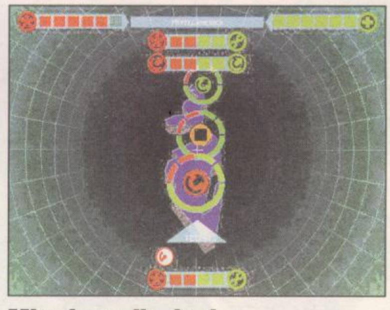
Agent Orion, der Chefhacker von U.L.T.R.A.


Neue Aufträge werden eingeblendet



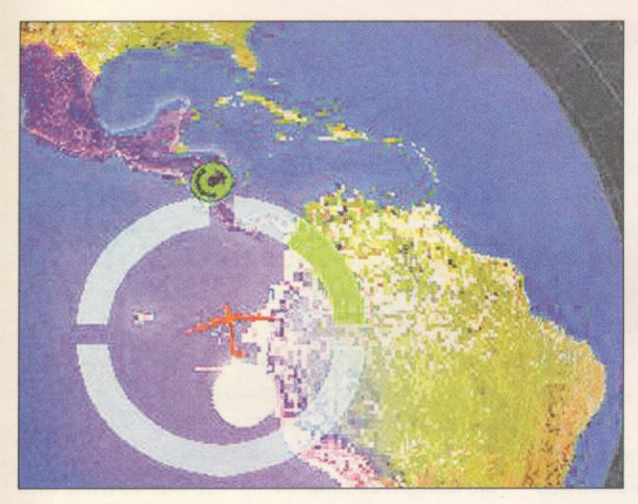
Genauso wie im wirtschaftlichen Bereich, ist eine Globalisierung des Militärs vorhersehbar. Da Hochtechnologierüstung immer teurer wird, engagieren die Staaten in naher (fiktiver?) Zukunft im Konfliktfall einen Söldnerkonzern, der die vorhandenen Ressourcen optimal nutzt und die internationale Meinungsverschiedenheit auf die „alte Art" löst. Hier setzt die Hintergrundstory ein, die in cool gestylten, im frühen James-Bond-Design gehaltenen Videosequenzen Euren Eintritt in die supergeheime Militäragentenorganisation U.L.T.R.A. schildert. Unter dem Codenamen Phönix werdet Ihr als Krisenmanager in Mittelamerika, Hinterindien oder Australien eingesetzt. Dazu wechselt das Geschehen aus der Perspektive einer kultigen Film- oder Serienproduktion in ein globales Display. Die ganze Erdkugel liegt in dunstigem Blau vor Euch, so wie sie etwa aus einigen zehntausend Kilometern Höhe aussähe. Durch Mausbewegung frei rotier- und mit den Cursortasten zoombar, könnt Ihr Euch einen Überblick über die globale Lage verschaffen. Das ist auch bitter nötig, denn schon bald zischen die Raketenschweife von links und rechts, starten Bomber und Jäger, laufen U-Boote und Raketenkreuzer aus. Im konkreten Krisenfall heißt das: Ihr lauscht den Warnhinweisen der sonoren Frauenstimme aus dem Off und bedient – wieder mit der Maus – die Angriffs- und Verteidigungswaffen. Rechtsklick bedeutet Defensive, Linksklick heißt Offensive. Funkeln nun feindliche Flugkörper über den elegant geschwungenen Horizont, dann heißt es, das Geschoß im Fadenkreuz anzupeilen und durch Anklicken mit einer Abwehrrakete zu bedenken, die dann in der Regel auch trifft. Bomber wehrt Ihr mit Jagdstaffeln ab, U-Boote, die zudem auch noch Spähfunktionen haben, werden durch Raketenkreuzer aufgespürt und eliminiert. Alle Einheitenicons sind wie die Territorien in den Farben der jeweiligen Partei gehalten. So hat man bald den Eindruck von einer Art „Risiko" in 3D. Nur schneller. Und härter. Die Uhr tickt unerbittlich, immer neue Nachrichten tickern herein. Die politische Lage kann sich innerhalb einer Mission mehrmals ändern, so daß neue Direktiven entstehen und neue Missionsziele erfüllt werden müssen. So entsteht aus der Kampagne ein farbenfrohes und vor allem adrenalintreibendes Feuerwerk. Ganz untypisch eigentlich für ein Strategiespiel. Die Verbindung einer blitzschnellen, reaktionsfrohen Arcadesteuerung mit strategischen, mitunter komplexen Entscheidungen gab es bisher nicht. Zeitweise gerät das globale Kriegsspiel beinahe zum auslösenden Faktor einer Persönlichkeitsspaltung, wenn z.B.ein erneutes Rudel Raketen auf das eigene Land zufliegt, ein weiterer Staat auf der anderen Seite des Globus Partei ergreift – was einen sofortigen Präventivschlag erfodert – und zudem ein tückischer U-Bootverband aufgespürt werden will. Da kommt man doch schnell an die psychische Belastungsgrenze, wie? Aber keine Angst, ein paar Nukleartreffer entscheiden die Partie nicht. Wenn die Hauptobjektiven erfüllt sind, winkt die Beförderung – zumindest zur nächsten Mission mit einer etwas komplexeren Problemstellung. Wie kommt man denn überhaupt auf die abstruse Idee, ein sol-


Noch ist es relativ ruhig

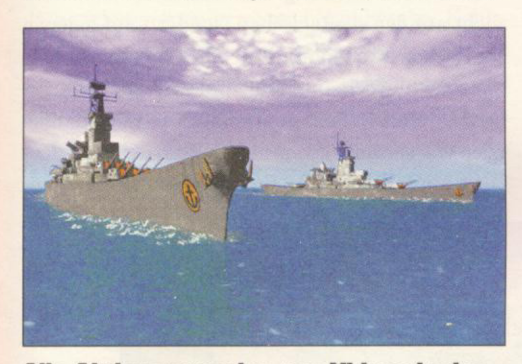

Mittelamerika in der „taktischen" Ansicht, die uns Militärbasen und Fabriken zeigt

[Glo]bal Do]mination

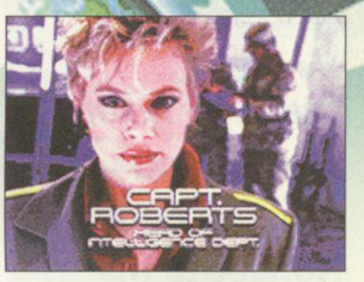
[...]s Feldherr


Ein feindlicher Bomber im Anflug

ches Spiel zu erfinden? Gibt es da Vorläufer, Grundlagen, Konzepte? Tatsächlich geht das Ausnahmeteil auf einen James-Bond-Film zurück. In „Sag niemals nie" landet Sean Connery (als bester Bond jemals) an einem Spieltisch. Ihm gegenüber, als überzeugender, eiskalter Fiesling, sitzt Klaus Maria Brandauer. Und in der Mitte, von Joystick-artigen Handgriffen gesteuert, rotiert ein kleiner blauer Planet, von futuristischen Waffensymbolen umschwirrt und mit verschiedenfarbigen Territoriumsfarben bepflastert. Verluste von umkämpften Gebieten wurden im Film mit zunehmend schmerzhaften Stromschlägen an den Steuergriffen geahndet – das bleibt uns erspart. Von da ist es nur ein kleiner Schritt zum Ausbrüten einer eiskalten Agentenstory mit allen Bestandteilen, die uns schon in Geheimdienstfilmen und Fernsehserien amüsiert haben. Die Videosequenzen zu Global Domination lassen dann auch kein Klischee aus: knallharte Geheimagenten und Militärs, schnucklige Mitarbeiterinnen, hyperkorrekte Planungsstabchefs und ein gemeiner Verräter in den eigenen Reihen. Im Spiel selbst werdet Ihr fleißig Bomben und Raketen auf Eure Nachbar- oder Zielländer kippen, um sie zum Aufgeben zu bewegen. Der Zielkreis über dem betreffenden Gebiet zeigt sowohl den Grad der Demoralisierung als auch das Fortschreiten der nicht wieder gutzumachenden Zerstörung an. So kann es passieren, daß Ihr ein Gebiet ohne alle Angriffs- oder Verteidigungseinrichtungen erwerbt. Funktionierende Fabriken vorausgesetzt, werden abgefeuerte Raketen, abgeschossene Flugzeuge oder versenkte Schiffe langsam wieder ersetzt. Daher lohnt sich ein Haushalten mit dem knappen Material durchaus. Notfalls muß durch wiederholtes Drücken der A(-ttack) oder D(-efense) Taste auf eine andere Basis umgeschaltet werden. Freunde der Strategie wie auch der schnellen Reaktionen werden damit so manche kurzweilige Stunden erleben. *fe*


Alle Aktionen werden von Videos in der linken unteren Bildschirmecke begleitet

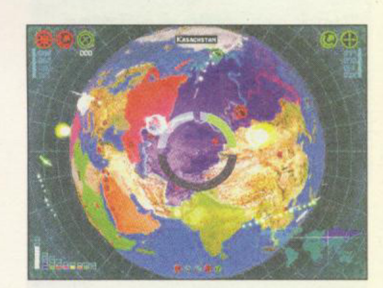
Minimum: P166, 16MB RAM, 1 MB HD (läuft von CD), 8x CD
Empfohlen: P200, 32MB RAM, 16xCD



Die appetitliche Geheimdienstchefin Capt. Roberts



Col. McGregor – welche Rolle spielt er wirklich?


Mittelasien wird heftig umkämpft

Name	Global Domination
Genre	Arcadestrategie
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

SUPER


Fritz Effenberger

Das ist doch mal was Anderes! Wer bisher der Ansicht war, Total Annihilation sei hektisch und unübersichtlich, soll sich von Global Domination eines Besseren belehren lassen. Soviel gleichzeitige Entscheidungen, blitzschnelle Mausbewegungen und – falls möglich – dazu ein kühler Kopf für die großen Entscheidungen und die globale Übersicht, das hat der Spielewelt einfach gefehlt. Gerade im Netzwerk (oder Internet) bringt das Ringen um die (buchstäbliche) Weltherrschaft enormen Spaß. Die knallbunte Farbgebung erzeugt ein futuristisches Spielklima. Das wird durch die coole Präsentation der Kampagne noch verstärkt: Selten waren Cutscenes so herrlich überzogen und kultig auf Bond-Remakes getrimmt wie hier. Das macht auch bei der Hintergrundmusik nicht halt. Die typischen Swing- und Cooljazznummern dieser Ära waren Vorbild für den stimmungsvollen Grundsound der farbensprühenden 3D-Welteroberungsorgie. Endlich wieder mal ein wirklich originelles Spiel, noch dazu in einer rundum gelungenen Ausführung!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	87%

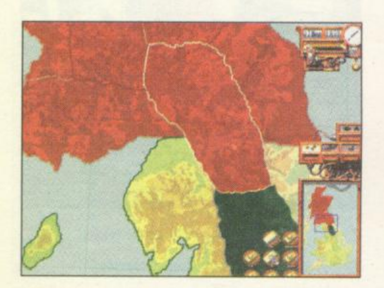
GRAFIK	78%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	42%

War Of The

Erobert den

Die Marsianer landen und bringen neue Konzepte ins Strategiespielgenre

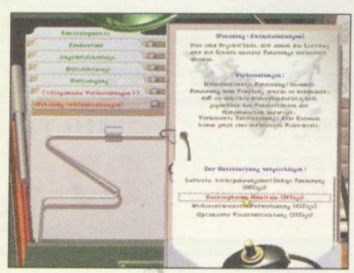
Das hätte sich der alte H.G.Wells vor einhundert Jahren nicht träumen lassen: Selbstleuchtende Möbelstücke von fremdartig gräulicher Farbe mit Schreibmaschinentastaturen und jeder Menge Kabeln daran werden dazu benutzt, seine Schreckensvorstellung einer marsianischen Invasion zum Freizeitspaß zu machen. Nachdem Generationen nach ihm bereits nicht mehr selber lesen mußten, sondern die kosmische Katastrophe auf Leinwand und Bildschirm betrachten durften, sind wir heutzutage fein raus: wir können mitmischen und wahlweise Marsmännchen-Ältestenrat oder britischer Kriegsminister sein. In der PC-Umsetzung wird ausführlich auf das Original und seine verschiedenen Adaptionen in Film, Hörspiel oder Musical Bezug genommen. Ellenlange Videosequenzen bereiten uns auf das martialische (im Doppelsinn) Geschehen vor. Gleich, ob als Erdling der Jahrhundertwende oder Insektenmonster vom roten Planeten: Es wird auf maximale Atmosphäre geachtet. Die Untertanen ihrer Majestät sind natürlich fasziniert, als riesige Zylinder vom Himmel fallen und sich in saftige schottische Schafweiden bohren. Doch kaum öffnen sich die scheunentorgroßen Schraubdeckel, wandelt sich die kaum verhohlene Neugier in blankes Entsetzen. Die Neuankömmlinge halten es nämlich keineswegs mit Höflichkeit und Sittsamkeit, sondern fangen sofort an zu schießen. Unvorstellbar! Eindringlinge landen auf der britischen Insel! Eine Invasion! Noch dazu mit erkennbar überlegener Technik. Also muß sich Britannia zum ersten Mal mit der ungewohnten Lage auseinandersetzen, nicht selbst seinen Stiefel auf eine minderwertige Kultur zu setzen und zurückgebliebene Eingeborene aus westlichem Sendungsbewußtsein heraus mit dem Schrapnellgeschütz zur Räson zu bringen. Nein, die fremdartigen Invasoren verhalten sich ganz so wie, naja – Eroberer. Umgekehrt stellt sich die Situation völlig anders dar: Die edlen Marswesen, von der unaufhaltbaren Verwüstung ihres Heimatplaneten zum Aussterben verdammt, unternehmen einen letzten Versuch. Der blaue Nachbarplanet, reich an Wasser und Nahrung (auch diese Insekten leben von Blut), soll das Weiterbestehen des Marsvolkes sichern. Und die lästigen Erdlinge? Nun, der Stärkere hat eben Recht. Kaum habt Ihr das alles verdaut, öffnet sich der strategische Bildschirm. Ihr seht eine in Provinzen unterteilte Karte der britischen Inseln. Hoch oben, im nördlichsten, unwegsamsten Schottland, haben die Marsianer erfolgreich ihren ersten Brückenkopf etabliert. Eure Aufgaben umfassen: Zusammenziehen von Bodentruppen und Panzerschiffen, Bau von rohstoffverarbeitenden und produzierenden Fabriken, Errichten von Verteidigungsanlagen wie Geschützen oder Stacheldrahtverhauen und das energische Vorantreiben der Forschung. Bau und Gefechte finden nicht auf der strategischen, sondern auf eigenen taktischen Karten statt. Jede Provinz wird hier als sehr abwechslungsreiche Landschaft dargestellt, deren Geländemerkmale wie Bergkämme oder Wasserläufe von großer militärischer Bedeutung sind. Zu Anfang des Spiels sind die Men-



Der Frontverlauf: Rot die Marsianer, grün die Briten



Truppenverschiebungen werden mit dicken farbigen Pfeilen markiert



Das Forschungsmenü ist richtig üppig



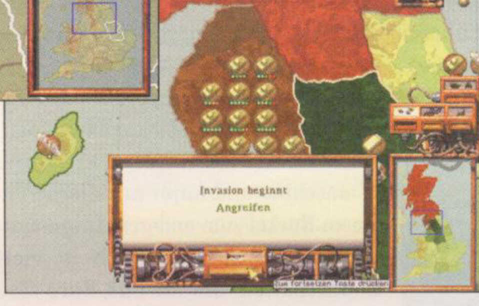
Masse statt Klasse: Wir zeigen's den Marsheinzis

Worlds

blauen Planeten!



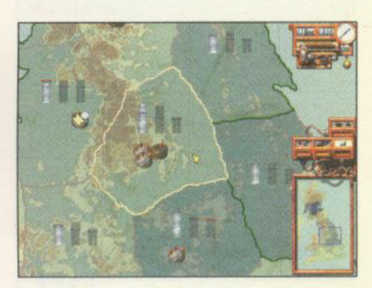
Das Industriemenü zeigt die Lage der Fabriken und Anlagen



Wir holen uns den Lake District zurück



Dasselbe in Grün: Die Nachtsichtfähigkeit der Marskreaturen ist zuweilen ein echter Vorteil



Das Rohstoffmenü hilft den Nachschub sichern. Wehe, wenn er stockt!



Das Display der Invasoren glänzt durch schlichte Techno-Eleganz

schen technisch hoffnungslos unterlegen. Allerdings machen sie das durch ihre Überzahl wieder wett. Selbst die klapprigen Tanks der frühesten Ära militärischer Motorisierung können es, die zahlenmäßige Übermacht vorausgesetzt, mit einer kleinen Gruppe marsianischer Scoutmaschinen aufnehmen. Beide Seiten versuchen nun, ihre Einheiten weiterzuentwickeln, die Frontprovinzen durch Defensivmaßnahmen zu sichern und im Hinterland Kriegsmaterial anzuhäufen. Menschen müssen darauf achten, in Industrieregionen genügend Stahlwerke, Kohleminen und Ölraffinerien zu betreiben, während die Eindringlinge Kupfer, Schwermetall und Menschenblut benötigen. Die Gefechte spielen sich in einer ansehnlichen 3D-Umgebung ab, die Animationen können bestehen, auch wenn sie nicht dem aktuellen State-Of-The-Art entsprechen. Der Wechsel vom strategischen in den taktischen Modus – das verbindet klassische Runden/Aufbauelemente mit den schnellen aktuellen Echtzeitgefechten – ist an sich eine hervorragende Idee, zumal man Wartezeiten bis zum nächsten Ereignis durch Beschleunigung der Uhr verkürzen kann. Lästig ist daran nur die Wartezeit, bis der betreffende Modus geladen ist. Bringt man die Geduld auf, dann wird man mit einem erfrischend unverbrauchten Spielkonzept und vielen atmosphärischen Details belohnt. Da die Gefechtsengine nicht ganz optimal programmiert wurde, muß man bei leistungsschwächeren Rechnern (P 200 und darunter) auf manche grafische Option verzichten, um das Ruckeln in Grenzen zu halten. Leider steht nur eine einzige Karte zur Verfügung, die Ihr auf beiden Seiten durchspielen könnt. Es wäre doch schön gewesen, die Marsmonster auch in Deutschland, Frankreich oder der inneren Mongolei begrüßen zu dürfen, oder nicht? *fe*

Minimum: P 133, 16 MB RAM, 120 MB HD, 4x CD
Empfohlen: P 233, 64 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik

Name	War Of The Worlds
Genre	Strategie
Hersteller	GT
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

GUT





Fritz Effenberger

Ein erfrischend neues Konzept bringen uns die Marsmännchen da. Hat was! Der Wechsel zwischen einer strategischen Karte und einem taktischen Gefechts-(und Bau-)Bildschirm bringt willkommene Abwechslung ins Echtzeiteinerlei. Der verstellbare Lauf der Uhr vermeidet Wartezeiten, die aber leider beim Laden des jeweils anderen Modus wieder auftreten. Da alle Ereignisse brav vom Militärsprecher angesagt werden, ist es nicht zwingend nötig, sich reihum durch sämtliche Menüs zu klicken, damit ja kein Baufahrzeug und keine Fabrik untätig rumsteht. Eine Multiplayerfunktion – darauf wurde verzichtet – wäre auch nicht ganz im Sinne dieses Spielprinzips einer fortlaufenden, aber verstellbaren Zeit. Da nur eine Karte vorhanden ist, hält sich die Spieldauer in Grenzen – zwei Spiele und fertig. Schade, denn die Atmosphäre stimmt einfach. Ich sehe War Of The Worlds als mutigen ersten Schritt in die richtige Richtung und hoffe, daß durch Missionpacks oder Weiterentwicklungen zusätzlicher Spielspaß erzielt wird.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	–%

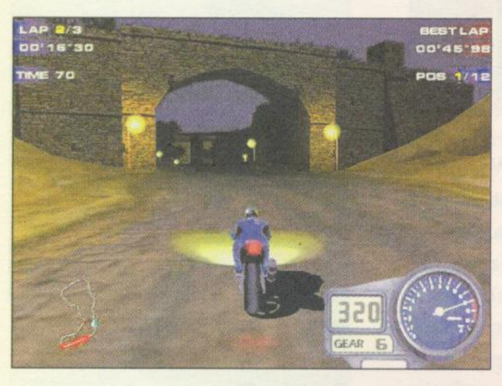
GRAFIK	78%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	66%

Moto Racer 2

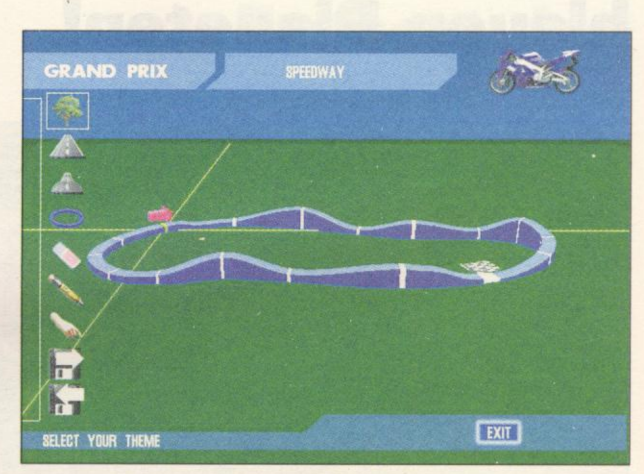
Französisches Motorradallerlei im Nachtrab



Die Sprünge lassen sich auch mit Stunts würzen



Delphines erste Zweiradsimulation konnte Mitte letzten Jahres rundum gute Kritiken einheimsen und sich gegen die magere Genre-Konkurrenz spielend durchsetzen. Dieses Jahr sind die Vorzeichen ein bißchen anders, neben einer Unmenge an Autorennspielen buhlen auch diverse Motorradtitel vom leichtverdaulichen Actionspiel (Redline Racer) bis zur beinharten Simulation (Grand Prix 500ccm) um die Gunst der PC-Biker.



Im mitgelieferten Editor dürft Ihr Euch Eure Strecken selbst basteln

Wie beim Vorgänger bekommt Ihr auch bei Moto Racer wieder zwei Fahrzeugklassen in einem Spiel geboten. Je nach Laune schwingt Ihr Euch entweder auf ein dickes Superbike, das Ihr auf langen Geraden auf über 300 km/h hochjagt, oder Ihr stellt Euch auf die Pedale einer Geländemaschine und hüpft artistisch von einem Buckel zum anderen. Insgesamt 30 Kurse entführen Euch in vier Landschaften, die Ihr und Eure sieben, elf oder 23 Konkurrenten mit dröhnenden Motorsamples erfüllt. Neben einer ziemlich ausgestorbenen Großstadt durchquert Ihr dabei auch bäuerliche britannische Landschaften, tropische Wälder Amazoniens oder Sandwüsten und Oasen der Sahara. Genreüblich steht es Euch frei, die Strecken erstmal im Training zu erkunden, Einzelrennen zu veranstalten oder an Meisterschaften in fünf verschiedenen Wettbewerben teilzunehmen. Im Arcade-Modus sind die Anforderungen an Euer fahrerisches Können recht erträglich. Alles, was das Rempeln eines Gegners oder das Abkommen vom Kurs mit sich bringt, ist ein kleiner Zeitverlust. Nur wirklich krasse Unfälle werden mit einem Freiflug von der Maschine geahndet. Ist Euch dieses Prinzip zu simpel, dürft Ihr den Simulationsmodus probieren, der bis auf folgenschwerere Kollisionen aber kaum Unterschiede zum Arcade-Gerase erkennen läßt. Auf Tuningoptionen wird bei Moto Racer 2 vollends verzichtet, dafür könnt Ihr aber vor jedem einzelnen Rennen eine von acht Maschinen wählen. Die Motorräder unterscheiden sich dabei natürlich nicht nur in der Lackierung, sondern auch in den vier Attributen Bremsleistung, Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit.

Wie im ersten Teil befahrt Ihr die Kurse auch bei unterschiedlichen Wetter- und Lichtbedingungen, diesmal wirken sich allerdings regennasse Matschpisten und schneebedeckte Straßen wirklich auf das Fahrverhalten der Maschine aus. Habt Ihr die angebotenen Kurse bei Wind und Wetter gemeistert, steht Euch zusätzlich ein Editor zur Verfügung, mit dem Ihr eigene Strecken basteln dürft. Gut gelungen ist die Mehrspielerunterstützung: Via Splitscreen versammeln sich bis zu vier Spieler vor einem Rechner, über Netzwerk läßt sich das Fahrerfeld auf acht menschliche Teilnehmer erweitern. *sf*

Minimum: P166, 32 MB RAM
Empfohlen: P200, D3D-kompatible Grafikfikkarte

Name	Moto Racer 2
Genre	Motorrad-Rennspiel
Hersteller	Delphine Software/ Electronic Arts
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (4), IPX (8)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
66%	67%

GRAFIK	73%
SOUND	61%
SPIELTIEFE	48%

GEHT SO


Stephan Freundorfer

Ehrlich gesagt bin ich ziemlich enttäuscht von Moto Racer 2. Der Vorgänger war das erste Motorradspiel, das auf dem PC dank abwechslungsreicher Strecken und schmucker Grafik wirklich Spaß gemacht hat. Doch ein Jahr und ein halbes Dutzend Konkurrenten später bekommt man für sein Geld nur noch Durchschnittliches zu spielen. Die Grafik ist zwar flott, aber selbst bei höchstem Detaillevel nicht wirklich schön. So wird man konfrontiert mit kantigen Hügeln, plumpen Lens Flares und Reifenanimationen, die selbst bei 150 km/h auf der Motocross-Maschine kein Fünkchen Geschwindigkeitsgefühl aufkommen lassen. Nur wenn die Nacht gnädig ihren Schleier auf die Strecke senkt oder sanft die Schneeflöckchen fallen, zeigen die Grafiker, daß sie doch was von ihrem Handwerk verstehen. Eine Reihe anderer Unzulänglichkeiten wie das häufige Kleben des Motorrads auf dem Untergrund, die teils nervige Geräuschkulisse und die vollkommen überraschungs- und abwechslungsfreie Gegner-KI schränken die Freude am Fahren zusätzlich ein.

Stratego

Brettspielumsetzungen sind so eine Sache. Das dürfen wir an Dutzenden von Schachspielprogrammen mit bester Animationsabsicht und zweifelhaft gelungener Verwirklichung beobachten: In den seltensten Fällen bringt die Bildschirmversion wirklich etwas anderes – oder mehr –, als das reale Vorbild. Hasbro ist nun nicht zufällig König der Umsetzungen. Die Firma besitzt die Lizenzen an fast allen erfolgreichen Gesellschaftsspielen, und was läge im Zeitalter der Multimedialität näher als eine Digitalisierung kommerziell erfolgreicher Produkte? Im Fall Stratego allerdings ist außer der guten Absicht nicht viel zu erkennen. Die Männchen sind hübsch animiert, salutieren zackig und sterben ehrenhaft, kleine Geräuschlein wie Windesrauschen und Rabengekrächze beleben die Szenerie. Auffällig ist dagegen, wie erstaunlich träge das rundenbasierte Spiel abläuft. Alle Aktionen geschehen in aufreizender Langsamkeit, dazwischen liegen beschauliche Denkpausen. Strategiespiele dürfen heutzutage ruhig etwas mehr bieten. *fe*

Minimum: P 100, 16 MB RAM, 25 MB HD, 4x CD



Auf dem Schachbrett der Ehre wird nach Punkten gekämpft

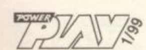


GEHT SO

Die Optik ist ja nicht schlecht, und sogar einen Multiplayermodus hat der altgediente Brettspielveteran spendiert bekommen. Leider bringt die PC-Version kaum Neues. Die bemerkenswert niedrige Spielgeschwindigkeit und lausige KI des Computers tragen nicht gerade zur Unterhaltung bei. Schade, dabei sehen die Zinnsoldaten wirklich putzig aus, aber Optik allein macht kein Spiel. Auch Hanwerkliches spiele dabei eine Rolle.

Name	Stratego
Genre	Brettspiel
Hersteller	Hasbro
Multiplayer	bis 4, alle Optionen



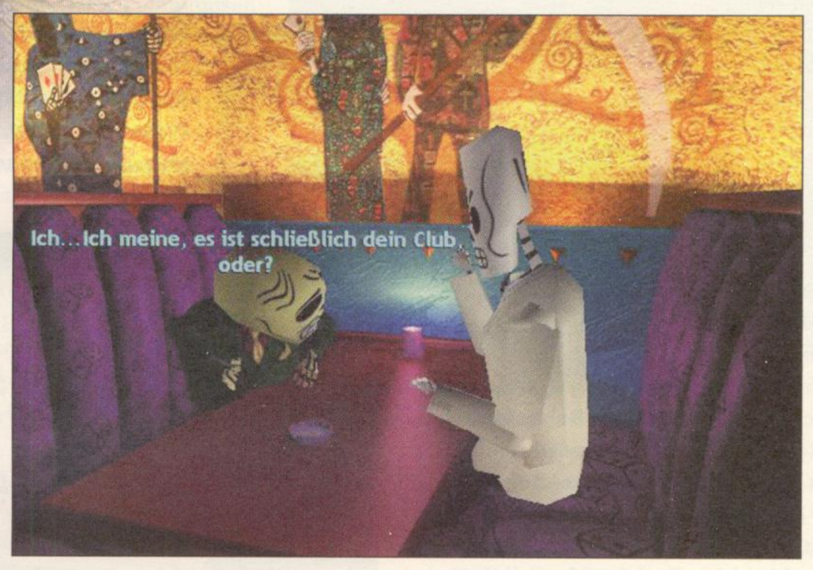


POWER PLAY VOLLTREFFER

Grim Fan

Der Tanz der leben

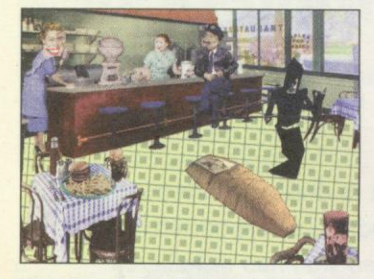
Etwas ist faul im Land der Toten – ganz gewaltig faul! Und Ihr werdet herausfinden, was!



Calavera genießt das süße Leben eines Barbesitzers



Im Leichenschauhaus liegen die Ersprossenen



Das Land der Lebenden ist für die Toten ein bizarrer Ort!

Schon immer gab es Leute, die der festen Überzeugung waren, es müsse im Totenreich genauso bürokratisch zugehen wie im richtigen Leben – und was soll ich sagen: Sie haben recht! Zumindest wenn man Lucas Arts und deren neuestem Gassenfeger "Grim Fandango" glauben darf. Dabei wurde der Name zum Programm, denn um Grimmiges geht es in diesem Adventure der Superlative allemal, während es sich beim Fandango um einen lateinamerikanischen Tanz handelt – und siehe da, das ganze Spiel steckt voller Anspielungen auf diese Weltgegend. Da spielt z.B. die mexikanische Tradition des Tags der Toten eine Rolle, pathetische Macho-Revolutionäre à la Fidel Castro wollen die armen Seelen befreien, und der Held hört auf den breitkrempigen, sonnendurchglühten Namen Calavera.

Prolog

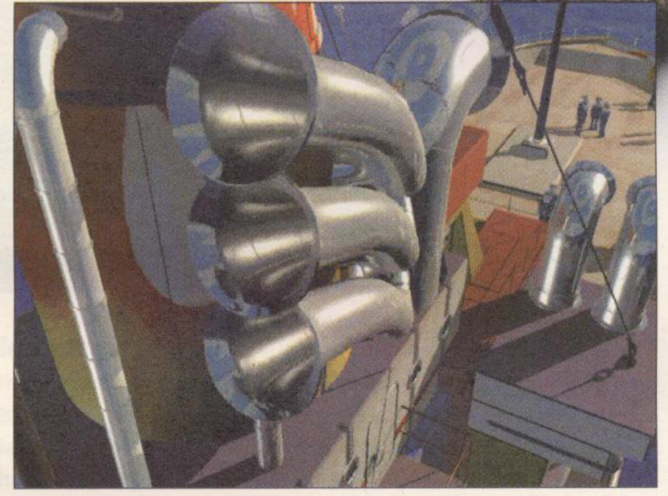
Worum es aber eigentlich geht? Hm, schwer zu sagen. Natürlich in erster Linie um eine Frau, die plötzlich und unerwartet in Manny Calaveras knochenbleiches Leben tritt – nur um ebenso plötzlich und unerwartet wieder zu verschwinden. Und Calavera begibt sich auf eine Reise, die ihn im wahrsten Sinne des Wortes bis zum Ende der Welt führt, um sie wiederzufinden. Auch geht es in dieser Tragikomödie um Verbrechen und Korruption, denn das "Department of Death" (oder "Dienststelle der organisierten Diplom-Senser", wie es in der deutschen Version heißt), in dem Manny zu Beginn arbeitet, betrügt die Seelen der guten Menschen um die ihnen zustehende bequeme Zugfahrt in die Ewigkeit, um die begehrten Tickets stattdessen für teures Geld an



Beamter Calavera... **Gevatter Calavera...** **Companero Calavera...** **Humphrey Calavera...** **Kapitän Calavera – der Mann hat wirklich einen bewegten Tod!**

dango
den Leichen

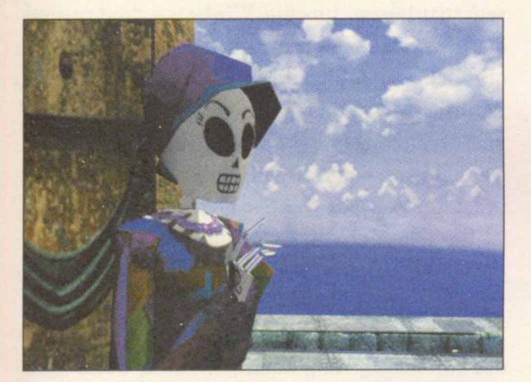
die unsterblichen Überreste von Lumpen, Gaunern und Betrügern zu verscherbeln. Doch hinter dieser schändlichen Verschwörung steht noch ein größeres Unheil...
Und schließlich geht es hier – ganz in der Firmentradition von Lucas Arts – um das wahrscheinlich komischste Abenteuer seit "Day of the Tentacle". Ihr befürchtet, Komik passe nicht zu dem, was Ihr bisher von diesem Spiel gehört habt? Nun, glaubt mir nur, sie paßt! Sprühende, mit vergifteten Dolchen gespickte Dialoge, an denen die Autoren bestimmt lange gefeilt haben, wechseln sich ab mit absurder Situationskomik, und dann ist da auch noch Glottis, ein bastelwütiger, herzensguter und etwas beschränkter Dämon, der als ständiger Reisebegleiter Calaveras für die Slapstick-Einlagen zuständig ist. Wer ihn beispielsweise jemals das Lied vom rostigen Anker singen hörte, wird nie wieder über die Shanties des Testers spotten!



Glottis bastelt noch aus dem letzten Schrottdampfer ein Sportmodell



Ein ungemütlicher Geselle, dieser Dämonenbiber!



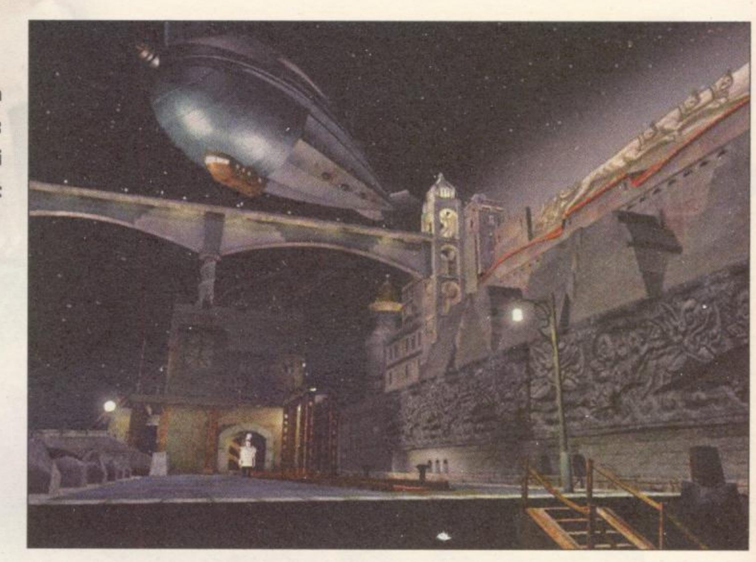
Endlich haben wir Meche wiedergefunden – und zwar buchstäblich am Ende der Welt!

Das Leben des Manny

"Grim Fandango" ist ziemlich umfangreich. Alle Befürchtungen, man könne es vielleicht ähnlich wie "Vollgas" an einem verregneten Sonntagnachmittag durchspielen, erweisen sich als unbegründet. Das Game folgt Calavera durch vier Jahre hindurch, wobei freilich immer nur die Schlüsselereignisse herausgegriffen werden. So beschreibt das erste Jahr sein Leben (Leben?) in El Marrow beim Department of Death sowie seine Flucht aus der Stadt auf den Spuren der armen, unschuldig betrogenen Mercedes Colomar – und quer durch den Versteinerten Wald. Das zweite Jahr sieht ihn als Barbesitzer in Rubacava, wo er auf das Auftauchen der Angebeteten wartet. Tatsächlich erscheint sie eines nachts auf der Bildfläche, allerdings anders als erhofft. Und schon geht die Jagd durch das Totenreich weiter...
Dieser (umfangreiche) zweite Akt des Dramas ist vielleicht sogar der überzeugendste des ganzen Spiels. Angelehnt an Atmosphäre und Outfit von "Casablanca" brennen die Storydesigner hier ein wahres Feuerwerk an Sarkasmen, ironischen Zitaten und blühenden Dialogen ab. Das wirklich Erstaunliche daran ist aber, daß die Tragik und auch Düsternis der Geschichte dennoch nicht in Albernheiten untergeht – im Gegenteil, manchmal hat man eher den Eindruck, die Protagonisten versuchten sich durch einen verzweifelten Galgenhumor über die Ausweglosigkeit ihrer Lage hinwegzutäuschen. Rubacava nämlich ist (ganz ähnlich wie Casablanca im gleichnamigen Bogart-Klassiker) ein Hafen für die Gestrandeten, für die buchstäblich verlorenen Seelen,

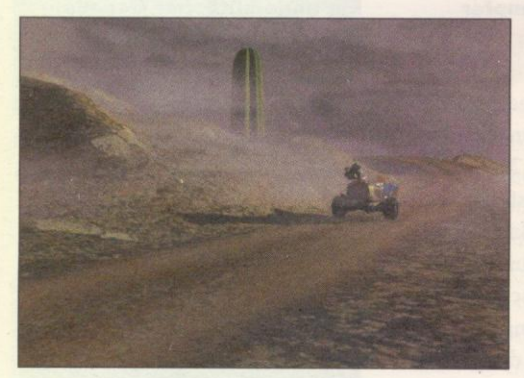


Glottis hat sein Auto höhergelegt...

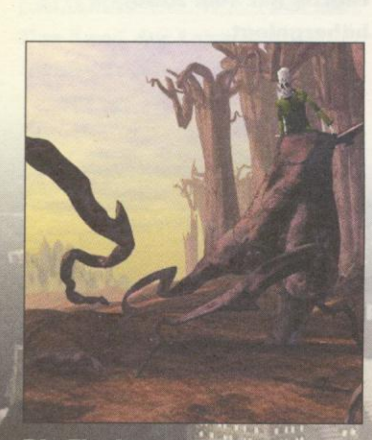


Düster ist's im Land der Toten: Rubacava bei Nacht

Keine Frage, das sind die Bösewichte!



Hit the road, Jack...



Die Flucht aus El Marrow ist geglückt

die zwar nach wie vor auf ihr Visum für die Ewigkeit hoffen, aber praktisch zum Scheitern verurteilt sind.
Doch Calaveras Reise ist jedenfalls noch nicht zu Ende, und nach etlichen fußnagelsträubenden Verwicklungen macht er sich gemeinsam mit Kumpel Glottis an Bord eines rostzerfressenen Frachtkahns auf, um einer heißen Spur zu folgen, die ihn, so glaubt er, zu Mercedes führt. Tatsächlich findet er sie (nicht ohne einen bizarren Umweg zu nehmen) schließlich wortwörtlich am Ende der Welt. Doch leider nicht nur sie, sondern auch einen alten Feind! Tja, und das wiederum ziemlich langwierige vierte Jahr – davon verraten wir Euch jetzt noch kein Sterbenswörtchen (evil grin...)! Calavera selbst ist zwar einerseits Opfer der Umstände, verkörpert jedoch andererseits auch das typisch amerikanische Stehaufmännchen. Ein Running Gag des Spiels besteht z.B. darin, daß die "Kamera" beim Übergang von einem Spielabschnitt zum nächsten auf irgendeine heruntergekommen Hütte schwenkt, in der der Held Unterschlupf gefunden hat – um sie dann, ein Jahr später, renoviert und im Glanz von Lichterketten und Brimborium zu zeigen, manchmal sogar noch von Glottis-Accessoires "verziert".

Die Rätsel von Calavera

Anfänger sollten Vorsicht walten lassen: "Grim Fandango" ist kein Spiel für Einsteiger, wenngleich es bestimmt immer noch ziemlich vergnüglich sein mag, das Game anhand einer Lösung durchzuspielen. Der wahre Reiz aber liegt schon im Knobeln, und das macht eben mindestens zur Hälfte das Genie der Designer von LucasArts aus. Dem Spieler wird hier nämlich auch Material zum Knobeln gegeben: So knifflig die Rätsel auch sein mögen, so sehr die Hersteller sich gelegentlich bemühen, uns auf die falsche Fährte zu locken, man hat fast immer eine faire Chance, die Nuß zu knacken, weil das ganze Spiel vor Fingerzeigen nur so strotzt. Man muß eben aufmerksam genug sein, um zuzuhören, um die Winke zu deuten und den Hinweisschildern (in einem Fall sogar buchstäblich) zu folgen. Ein solches Konzept ist natürlich eine Gratwanderung, weil es leicht kippen und das Game dadurch unspielbar schwer werden kann – derartige Unfälle hat es ja gerade in letzter Zeit zur Genüge gegeben. Tatsächlich würde ich persönlich "Grim Fandango" in ein oder zwei Fällen schon jenseits dieser kritischen Grenze vermuten, doch selbst da muß ich im Nachhinein widerwillig zugeben, daß man auf des Rätsels Lösung kommen kann, wenn man wirklich alle gebotenen Möglichkeiten auslotet. Rein technisch geht es natürlich um das Auf-

SUPER

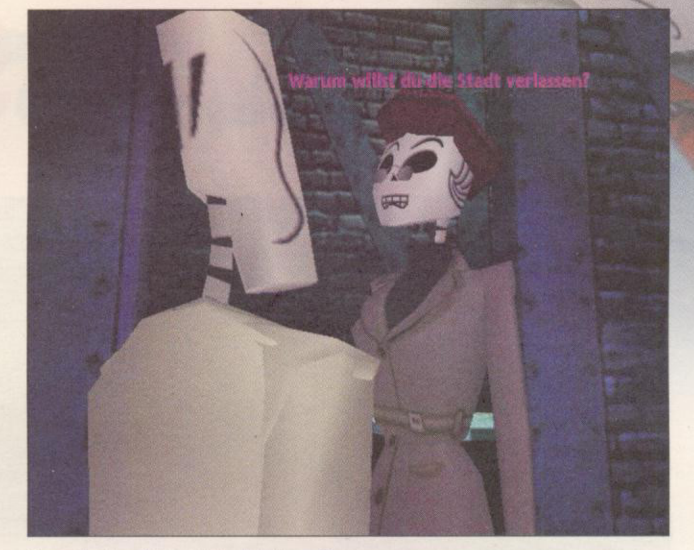


Chris Peller

Mit "Grim Fandango" hat sich LucasArts ein weiteres Denkmal im Adventure-Bereich gesetzt! Das Spiel sprüht nur so von spaßigen Dialogen und Situationen, und die Grafik ist ebenso exzellent wie extravagant. Die Rätsel sind teilweise recht knackig, aber nie wirklich unlösbar. Auch über den Umfang kann man sich nicht beklagen, so daß selbst gestandene Abenteuerer garantiert wochenlang auf ihre Kosten kommen. Ein dickes Lob gebührt wieder der fabelhaften deutschen Lokalisierung von Funsoft mit professionellen Sprechern wie Thommy "Alf" Piper als Stimme von Manny. Es wäre wünschenswert, wenn andere Hersteller diesbezüglich ebenso viel Sorgfalt walten lassen würden. Wer auf die gewohnte Maussteuerung verzichten kann, bekommt mit "Grim Fandango" einen der originellsten, witzigsten und anspruchsvollsten Genrevetreter seit langem. Nach "Monkey Island 3" stellt dieses LucasArts-Produkt in seiner Sparte wieder einen weiteren Pflichtkauf dar. Der Name scheint halt doch für Qualität zu bürgen.



sammeln, Verwenden und/oder Manipulieren von Gegenständen; die oft zwar weitschweifigen, aber immer vergnüglichen Gespräche im Multiple Choice-Stil dienen hingegen dem Verständnis der Geschichte, taugen aber nicht selten auch bestens als Tipgeber. Letzteres gilt in gleicher Weise für die Beschreibungen der Objekte, die man erhält, wenn man sie untersucht.



Sag beim Abschied leise Servus

Hohelied der Technik

"Grim Fandango" kommt ohne 3D-Karten aus (die Unterschiede sind minimal) und bietet doch eine exzellente Performance. Insbesondere die mimische Ausdrucksfähigkeit der Skelett-Schädel ist beeindruckend. Anfänglich mag der etwas exzentrische Grafikstil ja dem einen oder anderen befremdlich vorkommen, nach einer Weile merkt man aber gar nicht mehr, daß alle Charaktere hier tot sind – so lebendig kommen sie einem vor. Freilich krankt das System gerade auf kleineren Rechnern an teils erheblichen Ladezeiten, wenn man einen Screen verläßt und zum nächsten geht.

Im übrigen aber kommt man sich oftmals vor wie in einem Hollywood-Film, und das liegt nicht nur an der absolut professionellen Schnittechnik, mit der vor allem die häufigen selbstlaufenden Sequenzen glänzen, sondern auch am genialen jazzig-swingigen Soundtrack. Abwechslungsreich paßt er sich jedem neuen Raum an und ist schon für sich genommen hörenswert. Und vor den toll synchronisierten Stimmen der Protagonisten kann man ohnehin nur schlicht und simpel den Hut ziehen.

Die Tasten-Steuerung freilich dürfte für Maus-Fans doch reichlich ungewohnt sein. Im Unterschied zu "Final Fantasy VII" etwa, das sich ja ebenfalls nur durch Pad oder Tastatur dirigieren läßt, zeigt "Grim Fandango" aber, daß man eine solche Keyboard-Steuerung so hinbekommen kann, daß sie dem Spieler schon nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut übergeht. Wer mag, kann es natürlich mit Stick oder Pad versuchen, aber wir fanden das Tastatur-System mit den Richtungspfeilen eingängiger und exakter.

Das Problem der Identifizierung von Objekten haben die Programmierer so gelöst, daß Calavera automatisch seinen Kopf dreht, wenn sich etwas näher in Augenschein nehmen läßt. Das klappt in der Praxis weitaus besser, als es sich hier auf dem Papier anhört, erfordert allerdings für gewöhnlich, daß man die Spielfigur tatsächlich durch den Raum bewegt, bis sie sich in der Nähe des fraglichen Gegenstands befindet. Eine "Fernerkundung", wie sie bisher mit dem Mauszeiger möglich und üblich ist, fällt also weitgehend flach, was andererseits aber ein ordentliches Stück weit der Atmosphäre zugute kommt, weil es einfach "echter" wirkt, wenn sich Manny tatsächlich zu seinem Untersuchungsobjekt hinbemüht.

Alles in allem ist mein Fazit also klar wie selten: Schon lange habe ich nicht mehr soviel Spaß gehabt! *jn*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 60 MB HD
Empfohlen: P200, 64 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafikkarte

WAS TUN?

Zwei Hinweise, die Euch zu einem ordentlichen Start verhelfen können: Erstens arbeitet "Grim Fandango" gelegentlich mit versteckten Räumen. Wenn Ihr also partout nicht weiterkommt, schaut Euch doch mal die zugänglichen Screens an, ob da nicht irgendwo ein bisher übersehener Ausgang ist, an einer Stelle, wo man es auf den ersten Blick nicht vermuten würde. Zweitens ist es wirklich sehr schwer, am Ende des ersten Jahres den Versteinerten Wald wieder zu verlassen – selbst ein Sieg über die Dämonenbiber allein reicht da nicht. Aber es gibt ja zum Glück ein Hinweisschild, und mit dem solltet Ihr euch wirklich ein-GEHEND befassen!



...und plötzlich tritt SIE in Calaveras Tod

Name	Grim Fandango
Genre	Adventure
Hersteller	Lucas Arts/Funsoft
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Tastatur/Stick
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

SUPER



Joe Nettelbeck

Einmal mehr zeigen uns die Luc-Asse, wer der Adventure-König ist. Mit viel Witz, Ironie und Hüftschwung erzählen sie eine Geschichte, die dennoch (wie schon der Titel sagt) ziemlich "grim" daherkommt – was sich mit dem naheliegenden "grimmig" passend verdeutschen läßt. So setzt sich eine Entwicklung fort, die schon mit "Sam & Max", "The Dig" und "Vollgas" begann: Die "Maniac Mansion"-Kids sind inzwischen erwachsen geworden, folglich zollt auch Lucas Arts dem Ernst des Lebens Tribut. Nicht ohne jenes charmante und manchmal naive Easy Living, versteht sich, wie es wohl nur die Amis draufhaben. Das Ergebnis ist eine umwerfende Tragikomödie, in der es um die grundlegenden Dinge des Lebens geht, also Verbrechen, Liebe und Tod. Lob muß auch den Rätseln gespendet werden, die bis auf ganz wenige Ausnahmen zwar nicht gerade einfach, aber doch logisch und nachvollziehbar sind. Und falls Ihr Euch vom Knochen-Outfit irritiert fühlt, hier mein Rat: Spielt einfach drauflos – Ihr werdet Euren Calavera lieben.

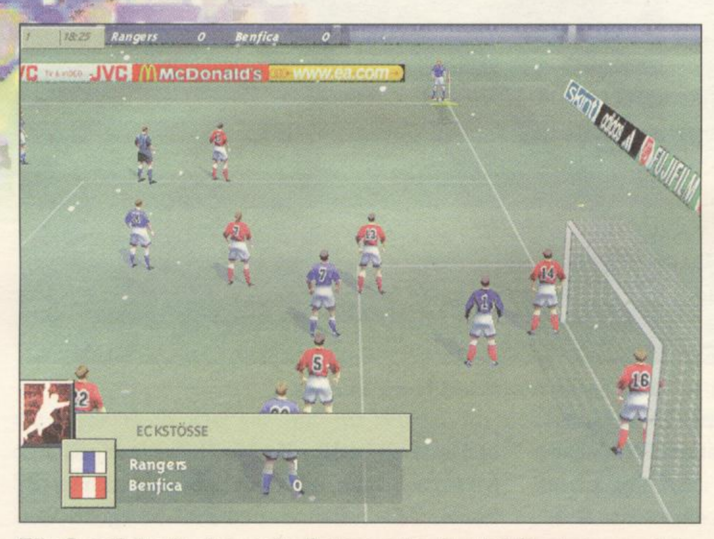
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
89%	–%

GRAFIK	86%
SOUND	89%
SPIELTIEFE	70%

FIFA 99

Die WM 98 ist längst vergessen, jetzt kehrt der Liga-Alltag zurück...



Für Spezialaufgaben wie Ecken oder Freistöße lassen sich die Schützen individuell rekrutieren



Das Leder kommt dem eigenen Tor zu nahe...



...und wir von der falschen Richtung...



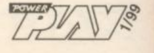
Bereits zum dritten Mal in diesem Jahr liefert EA Sports eine Fußballsimulation aus der FIFA-Reihe ab. Nach der internationalen Thematik in „Road to the World Cup" und „Frankreich 98" bietet FIFA 99 wieder ganz gewöhnlichen Liga-Fußball. Ganz gewöhnlich? Nicht ganz, denn wie nicht anders von EA Sports zu erwarten, bietet auch die neueste Version wieder Fußball vom Feinsten.

Die Mannschaftswahl fällt diesmal äußerst üppig aus. Neben sämtlichen Erstligisten der aktuellen Bundesligasaison stehen Euch die Teams weiterer elf Oberligen zur Verfügung. Natürlich sind die wichtigsten europäischen Fußballnationen wie Holland, Italien oder England vertreten, aber auch US-amerikanische und brasilianische Clubs können übernommen werden. Entscheidet Ihr Euch für den Saisonmodus, so kämpft Ihr mit Eurer Mannschaft von Spieltag zu Spieltag um Punkte und Tabellenplätze, fühlt Ihr Euch nur unter Spitzenclubs wohl, dann dürft Ihr auch gleich an Europa-Cup, Pokal der Pokalsieger oder Champions' League teilnehmen. Naturgemäß sind dort noch weitere Top-Vereine vertreten, die nicht aus einer der 12 Ligen stammen, wie z.B. Besiktas Istanbul oder Dynamo Moskau. Über einen einfachen Editor könnt Ihr auch Eure eigenen Pokale oder Ligensysteme kreieren und mit beliebigen Mannschaften ausstatten, wer unbedingt will, darf dafür gar die Nationalteams aus 41 Ländern verwenden. Statt eine ganze Saison durchzukicken, könnt Ihr auch eine kurze Standardpartie via Schnellstart spielen, Freundschaftsbegegnungen austragen oder den Golden Goal-Modus wählen, bei dem Ihr bis zum Erreichen eines vorgegebenen Spielstands Eure Leute über den Rasen hetzt. Auch Trainingsmöglichkeiten für Angriff und Abwehr bei Elfmetern, Frei- und Eckstößen sind wieder geboten.

Wie es sich für ein actionlastiges Fußballspiel gehört, könnt Ihr jederzeit mit der vorgegebenen Startaufstellung und Taktikeinstellung zum Match antreten, ohne daß Euch daraus größere Nachteile erwachsen würden. Mögt Ihr's lieber etwas simulationslastiger, so könnt Ihr über das Team-Management beliebig Spieler nominieren, drei Formationen aufstellen, die sich während der Partie auf Tastendruck aufrufen lassen, Schützen für Spezialsituationen bestimmen oder Spielertransfers vornehmen. Sämtliche Spieler und Teams in FIFA 99 besitzen dank der Lizenz des Weltfußballbundes ihre Originalnamen, Sportklamotten in den aktuellen Heim- und Auswärtsfarben und an die Realität angelehnte Leistungswerte. Viele der insgesamt etwa 7000 Kicker ähneln sogar recht stark ihren Vorbildern, im Gegensatz zu den Vorgängern werden diesmal auch unterschiedliche Körpergrößen berücksichtigt. Da manchem vielleicht Basler zu blaß oder Daei zu unrasiert ist, wird ein Editor mitgeliefert, in dem Ihr jedem Teammitglied ein individuelles Äußeres verleihen, aber auch die Lieblingsposition, das Aggressionspotential und zehn weitere individuelle Merkmale von Tempo bis Kreativität verändern könnt.



Hier dürft Ihr am sympathischstem Spieler des FCB rumfummeln



VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Und wieder ein neuer Champion

Anhand der Intensität der gelben Markierung erkennt Ihr, wie erschöpft der Spieler ist

Jammernde Memmen und meckernde Unschuldslämmer erinnern ans TV

...aber: Situation geklärt dank Hackentrick

Die Steuerung der Spieler ist wieder relativ einfach zu handhaben. Um alle Tricks und das Team-Management während der Begegnung im Griff zu haben, empfiehlt es sich, zumindest ein 6-Button-Pad zu benutzen. Neben grundlegenden Aktionen wie Passen, Schießen, Sprinten und Grätschen habt Ihr eine breite Vielfalt an spezielleren Techniken wie verschiedene Ausweichmanöver, Kopfbälle, Volleys oder Schwalbe. Neu ist die Annahme mit der Brust, die Ballverluste vermeiden hilft, und eine semi-automatische Torwartsteuerung, die Euch die Möglichkeit gibt, mit dem Keeper aus dem Tor gen Angreifer zu rennen. Auch Rutschpässe und Annahme-Finten bereichern nun Eure Bewegungsmanöver.

In den 19 Stadien hat sich optisch im Vergleich zu Frankreich 98 nicht viel geändert. Die Polygonfiguren mußten zur Optimierung der Geschwindigkeit zwar um ein paar Vielecke abspecken, merkliche negative Auswirkungen hat das auf ihr Äußeres allerdings nicht. Dafür findet Ihr aber ein paar zusätzliche Schatteneffekte auf Gesicht und Trikot. Die Anzahl und Qualität der Animationen ist dagegen noch beeindruckender als beim Vorgänger. Etwa dreimal mehr Bewegungsabläufe, alle durch Motion-Capturing den menschlichen Vorbildern abgeguckt, wurden in das Rasengetümmel integriert. Gerade Torjubel, Meckerszenen und Schiedsrichterreaktionen sind reichlich vorhanden und entwickeln dichte Fernseh-Atmosphäre. Hinzu kommen eine Masse an Soundeffekten. Wie gewohnt kommentiert Werner Hansch das Geschehen, unterbrochen vom erfahrenen Vielredner Wolf-Dieter Poschmann. Durch die Unzahl an Sprachsamples hält sich dabei der Wiederholungs- und Nervfaktor für ein Sportspiel untypisch in Grenzen. Recht stimmungsvoll sind die Fangesänge, die zum einen oft charakteristisch für ein bestimmtes Team sind, sich zum anderen auch nach äußeren Faktoren der Partie richten. Spielt Ihr z.B. auswärts, noch dazu gegen einen Erzrivalen, hat die Übermacht der einheimischen Fans ausschließlich Pfiffe für Euch übrig, sobald Ihr in Ballbesitz gelangt. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM
Empfohlen: P200, 32 MB, 3D-Karte



Toooor! Da freut sich der Weiß-Blaue und der Franke grummelt

Name	FIFA 99
Genre	Fußballsimulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner (4), (Null)modem (8), IPX, TCP/IP (20)





Stephan Freundorfer

Es gibt hier an meinem Arbeitsplatz wirklich nur zwei Situationen, in denen ich beim Spielen so richtig lautstark werde. In der einen treibt mich Maik mit einem gewissen Ego-Shooter zum Wahnsinn, in der anderen spiele ich gerade einen der Fußballtitel von EA Sports und fluche lauthals wegen eines dummen Ballverlustes oder juble ohrenbetäubend bei einem Traumtor. Und ich muß zugeben, bei FIFA 99 schlagen meine Emotionen um noch ein paar Dezibel höher. Das ganze Spiel läuft flotter, spannender und flüssiger ab als bei den Vorgängern und die Animationen der Fußballer sind einfach noch einen Tick hübscher und reichhaltiger. Und auch wenn ich persönlich auf die vielen Spezialbewegungen verzichten kann, bzw. sowieso im Eifer des Gefechts nicht die richtigen Tasten erwische, die Masse an taktischen Möglichkeiten fasziniert mich jedesmal aufs Neue. Durch den Saisonmodus und ein etwas höheren (einstellbaren) Schwierigkeitsgrad ist zudem Motivation auf Monate garantiert.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
93%	94%

GRAFIK	90%
SOUND	86%
SPIELTIEFE	68%

Manhattan

Häuser bauen, Kohle scheffeln, Konkurrenten ins Unglück stürzen

Anno 1994 kam ein Brettspiel namens „Manhattan“ auf den deutschen Markt, das bei der Wahl zum Spiel des Jahres auch gleich den Kritikerpreis einheimte. Bei der nun erscheinenden PC-Fassung kann man jedoch nicht von einer schlichten Umsetzung reden – das würde zu kurz greifen. Eigentlich handelt es sich nämlich eher um eine komplette Neu- und Weiterentwicklung.

So oder so treten vier Bau-Magnaten gegeneinander an, die zunächst den zur Verfügung stehenden Raum mit einfachen Wohn- und Geschäftshäusern zupflastern. Wenn die dann alle vermietet sind (was je nach Lage der Immobilie mehr oder weniger schnell automatisch geschieht), beginnt der Rubel ordentlich zu rollen, und man kann daran denken, ein Architekturbüro zu errichten, was zwar im Unterhalt recht teuer ist, aber peu à peu die Entwicklung modernerer Grundrisse ermöglicht.

Der Clou daran ist nun, daß etliche von diesen späteren Gebäuden nicht nur einfach dazu dienen, mehr Geld in die Kasse zu leiten (oder den Geldbeutel zu schröpfen, wenn es nicht gelingt, sie wenigstens bis zu einem gewissen Teil an den Mann zu bringen), sondern auch noch Sonder-Aktionen erlauben. Da kann man etwa Bombenleger beauftragen, die wiederum von Polizisten abgefangen werden können. Die lassen sich freilich vorab lahmlegen, und zwar mit einer Verkaufsstelle für Hanf-Donuts, und immer so weiter. Für alles existiert ein „Gegengift“ – wer also die Vorteile seiner Bauwerke besonders gut nutzt und gleichzeitig verhindert, daß die Konkurrenz ihre Trümpfe ausspielen kann, ist in „Manhattan“ der König. *jn*



Es erleichtert den Überblick, wenn man die Häuser der Konkurrenz wegschaltet



Die laufend aktualisierte Tabelle zeigt, wo Geld verlorengeht und was profitabel ist



Die Randleisten sind auch ausblendbar

Das Architekturbüro ist der Schlüssel zu fortgeschrittenen Entwürfen



Nach der Arbeit ins Vergnügungsviertel

Name	Manhattan
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Lemon Labs
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	Nullmodem, IPX, TCP-IP, bis zu 4 Spieler

Minimum:P133, 32 MB RAM, 4x CD, 290 MB HD
Empfohlen: P200, 32MB, 8x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
67%	67%

GRAFIK	66%
SOUND	54%
SPIELTIEFE	80%

GEHT SO

Joe Nettelbeck

Ausgehend von einer im Prinzip recht genialen Grundidee haben die Spieledesigner hier vermutlich kräftig gefeiert und dann in Sektlaune ein bizarres Detail auf das nächste gesetzt – immer in dem Bestreben, dem Spieler möglichst viele kuriose Stolpersteine an die Hand zu geben, die er seinen Widersachern zwischen die Beine werfen kann. Ich möchte allerdings vermuten, daß für ein solches Spielprinzip eine rundenmäßige Basis (oder eben das Brett als ganz anderes Medium) besser geeignet gewesen wäre, weil man doch recht schnell den Überblick verliert, wer jetzt wieder wo ein Gebäude sabotiert oder ein vielversprechendes Projekt in Betrieb genommen hat, daß dringend behindert werden müßte. Auch dauert es eine ganze Weile, bis man sich an die diversen Sonderzwecke der einzelnen Design-Entwürfe gewöhnt hat und so in der notfalls benötigten Schnelligkeit auf Aktionen der Konkurrenz reagieren kann. Im Kern also eine schmackhafte Idee – aber letzten Endes noch nicht genügend ausgefeilt.

GOLDWARE



WIR GARANTIEREN Franzis' GEPRÜFTE SOFTWARE







Führerschein '99
1998; **ISBN** 3-7723-**8855-8**; ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

Neu! Vorstellungsgespräch – So bewerben Sie Sich richtig

Vorstellungsgespräch
Hovermann, Claudia und Eike; 1998
ISBN 3-7723-**8403-X**

Neu! Einstellungs Test – Mit Ihrem PC zum Traumjob

Einstellungs Test
Urban, Albert; 1998
ISBN 3-7723-**8954-6**



Kassenbuch
Stanfield, Paul; 1998
ISBN 3-7723-**8622-9**



IQ-Test
Urban, Albert; 1998
ISBN 3-7723-**9313-6**

je öS 238,– SFr 25,–
DM 29,95*





Weltraum Lexikon
Andromeda; 1998
ISBN 3-7723-**9344-6**



EQ-Test
Urban, Albert; 1998
ISBN 3-7723-**9374-8**

Musterverträge
Golla, Andreas F.; 1998
ISBN 3-7723-**8935-X**



Einnahmen/Überschuß-Rechnungen
Stanfield, Paul; 1998
ISBN 3-7723-**9022-6**





Urban, Albert; 1998
ISBN 3-7723-**9084-6**

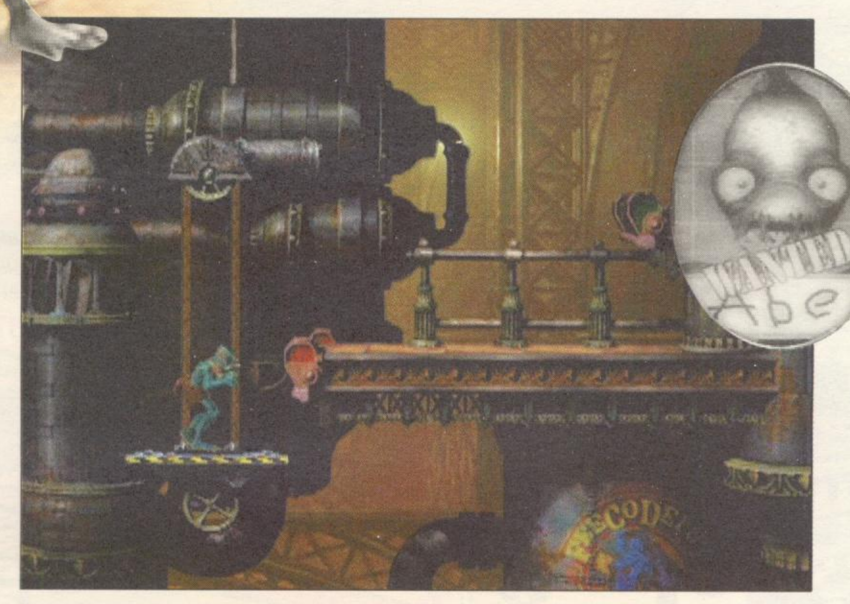
Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de



Franzis'

Oddworld: Abe's Ex

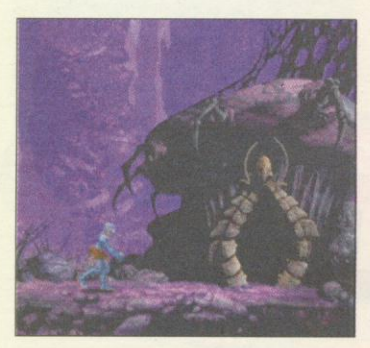
Der Retter mit der traurigen Gestalt kehrt zurück!



Leider funktionieren Aufzüge immer noch nur per Handbetrieb

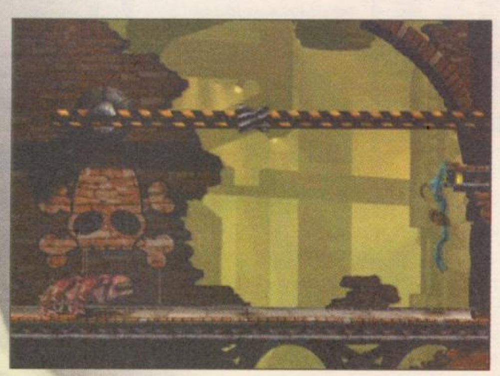


Abe kotrolliert einen Slig und kann somit problemlos die Slogs eliminieren



Der Mudoke steuert zielstrebig auf den Ausgang zu

Vor einem Jahr bildete „Oddworld: Abe's Oddysee" den Auftakt zu einer fünfteiligen Reihe mit der Zielsetzung, die Geschehnisse in einer seltsamen Welt namens Oddworld zu beleuchten. Oberflächlich als eine Art Plattform-Hüpferei getarnt, entpuppte sich die erste Begegnung mit den dort „lebenden" Geschöpfen als vielschichtiges, witziges und vor originellen Ideen überschäumendes Produkt. Diese Quintologie wird zwar erst Ende nächsten Jahres fortgesetzt (Titel: „Oddworld: Munch's Oddysee"), doch in der Zwischenzeit muß die Spielergemeinde auf Oddworlds schrille Charaktere nicht verzichten. Als eine Art „Bonusspiel" zu „Abe's Oddysee" konzipiert, steht nun der liebenswerten Hauptfigur des ersten Teils, dem Mudoken namens Abe, in „Abe's Exoddus" erneut ein halsbrecherisches Abenteuer bevor.



Bissige Slogs sind uns auf den Fersen

Ein Sturz mit Folgen

Nachdem Abe 99 Artgenossen aus der Fleischfabrik RuptureFarms befreit hat, wo man sie früher oder später zu Dosenfutter verarbeitet hätte, wird er von seinem Volk als Held gefeiert. Bei diesem großen Spektakel passiert dem tolpatschigen Kerl – wie sollte es auch anders sein – ein Mißgeschick: Unser schmächtiger Freund fällt vom Podest und bleibt ohnmächtig auf dem Boden liegen. Während er krampfhaft versucht, das Bewußtsein wiederzuerlangen, erscheinen ihm in einer Vision die Geister dreier verstorbener Mudokens, die ihn prompt in ein schreckliches Geheimnis einweihen. Wegen der Profitgier der niederträchtigen Glukkons fristen immer noch einige Angehörige von Abe's Volk ein Dasein in der Sklaverei. Zum Beispiel schuften die armen Geschöpfe in den Necrum-Minen, wo sie die Knochen ihrer verstorbenen Vorfahren ausbuddeln müssen. Diese Gebeine sind nämlich eine der Zutaten für ein Gesöff namens Soul-Storm, das die Mudokens so lange trinken, bis ihnen schlecht davon ist – und selbst dann können sie noch nicht aufhören, dieses süchtigmachende Gebräu in sich hineinzuschütten... Wieder zu sich gekommen, macht sich Abe mit ein paar Kumpels auf den Weg, um diesem Treiben ein Ende zu bereiten. Nach einem langen, kräftezehrenden Marsch durch die Wüste endlich in den Minen angekommen, verliert der Held allerdings seine Freunde aus den Augen. Auf

xoddus



Achtung! Und jetzt alle zuuugleich!

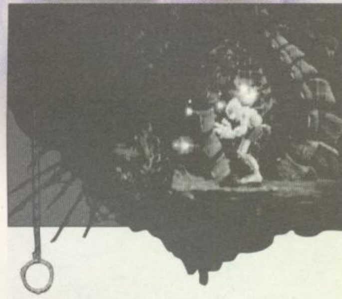
sich alleine gestellt muß er nun abermals so viele unterdrückte Artgenossen wie möglich durch die sogenannten „Vogelkreisportale" in die Freiheit lotsen. Die Necrum-Minen sind jedoch nicht der einzige Ort, an den es Abe während seiner zweiten Odyssee durch Oddworld verschlägt. Hat der tapfere Bursche erst einmal den Spielabschnitt bewältigt und diesen Schauplatz in die Luft gejagt, führt ihn der weitere Handlungsverlauf unter anderem in die Mudomo- und Mundanchee-Grabstätten, in eine Kaserne voller schießwütiger Sligs, ins Knochenwerk und schließlich in die SoulStorm-Brauerei. In jeder Location gilt es mit List und einer gehörigen Portion Geschicklichkeit allerhand knifflige Situationen zu meistern – und dabei natürlich möglichst alle versklavten Mudokens zu retten.

Spaß mit Fürzen!

Für sein zweites Abenteuer wurden Abe eine ganzen Reihe von neuen Fähigkeiten mit auf den Weg gegeben. Da seine geknechteten Kameraden diesmal ein deutlich emotionaleres Verhalten besitzen, verfügt er jetzt über erweiterte – von den Entwicklern unter dem Begriff „Spielsprache" zusammengefaßte – Interaktionsmöglichkeiten mit den Landsleuten. Von Lachgas benebelte, ausgelassene Zeitgenossen bringt Ihr mit einer Ohrfeige wieder zur Vernunft. Die Aufmerksamkeit deprimierter Mudokens sichert Ihr Euch hingegen, wenn Ihr ihnen Eure Anteilnahme bekundet, wodurch im übrigen auch wütende Stammesbrüder besänftigt werden können. Damit die in den Minen werkelnden Mudokens nicht bemerken, daß sie die Gräber ihrer Vorfahren plündern, wurden ihnen kurzerhand die Augen zugenäht, was die Rettungsaktionen obendrein deutlich erschwert. Da die Ärmsten so lange in eine Richtung gehen, bis man ihnen befielt, stehen zu bleiben, muß Abe – beziehungsweise der Spieler – besonders gut aufpassen. Ansonsten ist es schnell geschehen, daß die blinden Geschöpfe gegen Wände oder Elektrozäune laufen oder in Abgründe fallen. Ferner gilt es an manchen Orten mehrere Apperaturen gleichzeitig zu bedienen, damit Abe ein neues Szenario betreten kann. Dabei ist er auf die Hilfe seiner Kumpel angewiesen, die er letztendlich mit einem entsprechenden Befehl zur Arbeit anstiftet.

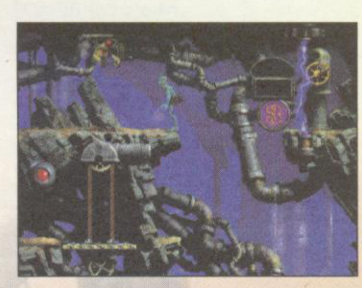
Der meditative Gesang, „Chanten" genannt, ist auch in „Abe's Exoddus" nicht nur zum Aktivieren der Vogelkreisportale gut, sondern erlaubt dem tolpatschigen Kerl diesmal, weitaus mehr Kreaturen zu beherrschen. Denn inzwischen können weder Sligs, Scrabs, Paramites, noch die fiesen Glukkons Abe's außergewöhnlichen Gabe widerstehen. In den Grabstätten dient das Zerstören der Geist-Schlösser, die die Seelen verstorbener Mudokens beherbergen, nicht nur zum


Der gebeutelte Held auf Wanderschaft


Mittels „Chanten" lassen sich jetzt weitaus mehr Kreaturen beherrschen...



... wie zum Beispiel die ebenso skrupellosen wie raffgierigen Glukkons


Ooops! Jetzt hat uns der fliegende Slig entdeckt



Der Weg durch die einzelnen Szenerien ist nicht immer so gemütlich



Mit einer Lore kann Abe zügig durch die Bergwerke rollen



In den Grabstätten ist es naturgemäß ganz schön unheimlich

Name:	**Oddworld: Abe's Exoddus**
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Schwierigkeit:	hoch
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	–%

GRAFIK	82%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	73%

Öffnen verriegelter Türen, sondern beglückt den Protagonisten gelegentlich mit der Fähigkeit, sich für einen begrenzten Zeitraum unsichtbar zu machen. Durch chanten aktiviert, kann so der tollkühne Bursche ungesehen an zahlreichen Widersachern vorbeiflitzen.
Das kleine Verdauungsproblem des Hauptdarsteller sollte ebenfalls nicht verschwiegen werden. Normalerweise eine unangenehme Angelegenheit, kann unser Held wider Willen seine Blähungen jedoch vorteilhaft einsetzen – insbesondere, wenn er zuvor eine Flasche Soul-Storm-Brew getrunken hat. Läßt der Mudoke nämlich nach dem Konsum dieses Gesöffs einen fahren, explodiert der Furz nach ein paar Sekunden, begleitet von einer beträchtlichen Detonation. Mittels Chanten kann er von seiner Abgaswolke sogar Besitz ergreifen und diese an eine bestimmte Stelle (zum Beispiel auf ein Minenfeld) lenken, wo sie dann in die Luft geht. Dadurch ergeben sich wahrhaftig ungeahnte Möglichkeiten, die dem Spielverlauf eine würzige Note verleihen.

Eine komplexere Odyssee

Bei „Abe's Exoddus" ist Oddworld Inhabitants dem Spielprinzip von „Oddworld: Abe's Oddysee" treugeblieben. Vor gerenderten Hintergrundgrafiken läuft, springt, schleicht und rollt der Mudoke wieder von einem Szenario ins nächste. Der Wechsel zwischen den jeweiligen Screens erfolgt abermals durch simples Umschalten, wobei sich gelegentlich auflockernde, im höchsten Maße unterhaltsame, FMV-Sequenzen homogen mit dem auf Geschicklichkeit und listigen Vorgehensweisen basierenden Spielgeschehen abwechseln. Neben Abe's zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten, den skurrilen Charakteren (darunter alte Bekannte und neue Feinde) und den erfrischend unkonventionellen Ideen, mit denen das Gameplay angereichert wurde, präsentiert sich diese Oddworld-Exkursion außerdem noch um einiges umfangreicher. Dadurch ist dem Titel ein lang andauernder Spielspaß garantiert.
Aber: Auch wenn der größte Kritikpunkt des Vorgängers, der außerordentlich hohe Schwierigkeitsgrad, durch eine verbesserte Speicherfunktion und einen zusätzlichen Quicksave-Modus abgeschwächt wurde, sollten sich Tastatur- und Gamepad-Virtuosen zumindest teilweise wieder auf eine exorbitante Herausforderung einstellen. *cis*

Minimun
P200, 16 MB RAM, 4x CD
Empfohlen
P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CD

SUPER



Chris Peller

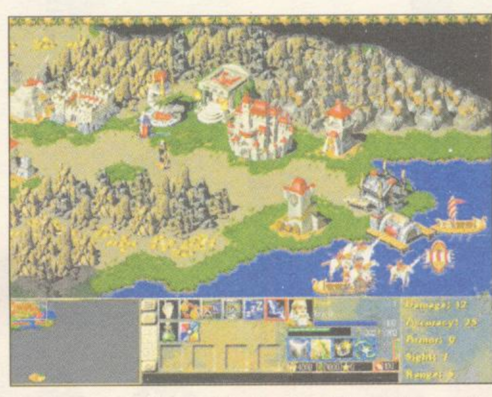
Schon das erste Abenteuer in Oddworld begeisterte durch Witz und Einfallsreichtum. Diese Stärken zeichnen auch „Abe's Exoddus" aus. Es ist schon ziemlich amüsant, wütenden Mudokens bei einer Rauferei zuzusehen, oder Abe´s Blähungen als effektive Waffe einzusetzen, ganz abgesehen von den qualitativ hochwertigen Videosequenzen, mit denen man im Spielverlauf immer wieder verwöhnt wird – vor allem die „Nachrichtensendungen" sind unbedingt sehenswert. Obendrein stimmt auch die restliche visuelle Darbietung mit den hübsch gerenderten Backgrounds und den vortrefflich animierten Charakteren, die allesamt so etwas wie Persönlichkeit zu besitzen scheinen. Trotz der wirklich haarigen Jump'n'Run-Einlagen, die einen wieder zur Verzweiflung treiben können, denkt man gar nicht daran, aufzugeben, denn schließlich will man sich die weiteren genialen Geistesblitze der Entwickler nicht entgehen lassen. Hat man schon „Abe's Oddysee" in sein Herz geschlossen, kommt man ohnehin an dem neuen Streich von Oddworld Inhabitants nicht vorbei.


FÜR NUR DM 6,80 JETZT NEU AM KIOSK!
N64 MAGAZIN
DU BRAUCHST ES!
ALSO HOL'S DIR!
AM KIOSK
FÜR NUR
DM 6,80!
NEU! N64
1/99
N64 MAGAZIN
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
BESSER ALS MARIO!
SPEED PUR: V-RALLY '99 extreme G 2 wipEout 64 F-Zero X F1 World Grand Prix
SPORT PUR: ISS '98 NBA Live '99 NHL '99 NBA Courtside
CASTLEVANIA 3D
SHADOWMAN
TONIC TROUBLE
RAYMAN 2
TUROK 2
STARSHOT
BODY HARVEST
Abgefahren: Tests, Tips und Tricks und Hintergrundberichte aus der Nintendo-Welt - alles, was Du zum Spielen brauchst ist im N64-Magazin.
Echt abgefahren: Nur im N64-Magazin kannst Du als erster die neuesten Spiele abchecken!
Total abgefahren: DM 6,80 - mehr kostet N64 nicht!
Also: Ab zum Kiosk, bevor's Dir jemand vor der Nase wegschnappt!

Rival Realms

Menschen, Elfen und Orks bekriegen sich. Das ist nicht neu – aber die Mischung machts.

Ein Echtzeitstrategiespiel, in dem Menschen, Orks und Elfen wüten? Kennen wir das nicht irgendwoher? Der erste Augenschein offenbart zudem keine aufregende 3D-Grafik, sondern eher hausbackene Optik im Stil von Warcraft Eins. Trotzdem lohnt die nähere Betrachtung, denn in jeder der drei Kampagnen stoßen wir auf die völlig eigene Note des Spiels: die enge Verbindung von Strategie und RPG. Ja, man könnte so weit gehen zu sagen, Rival Realms sei so etwas wie eine Mischung aus Warcraft und Diablo. Einerseits haben wir eine Palette von verschiedenen Truppentypen. Krieger, Steinewerfer, Reiter, Bogenschützen, aber auch Galeeren, Katapulte und sogar einzelne Fluggeräte, je nach Volk unterschiedlich ausgeführt. Andererseits sammelt jede einzelne Figur im Kampf Erfahrungspunkte, die sie stärker und schneller machen. So wachsen Kämpfer rasch zu Helden heran. Besiegte Gegner oder versteckte Schatztruhen verhelfen außerdem zu magischen Gegenständen. Ringe bringen mehr Zielgenauigkeit, Amulette bewirken Schutz oder einfach einen härteren Schlag. Jeder Krieger kann bis zu vier solcher Items in sein privates Inventory aufnehmen. Wird er im Kampf verletzt, so sollte man ihn hinter die eigenen Linien schicken, damit er sich regenerieren und heilen kann, um dann mit der Macht der neu erworbenen Erfahrungen wieder ins Getümmel zu stürzen. Zaubersprüche und mystische Monster beleben das Geschehen zusätzlich. Die nach aktuellen Maßstäben simple Grafik sollte uns nicht täuschen: Jede neue Mission (von insgesamt 60) hält knifflige Puzzles bereit. Es hilft nichts, seine Kämpen auf den Feind zu hetzten, nein, die Stärken und Schwächen jeder Figur wollen beachtet sein. Hat man sich kurz eingespielt, dann bereiten die Level immer neue Überraschungen, die durch die Übersichtlichkeit und gute Bedienbarkeit des Spiels aber kaum zu Frustration, sondern zu recht unterhaltsamer Freizeitgestaltung führen werden. *fe*



Auch wenn die Gebäude der Menschen wie Lego aussehen, sie erfüllen ihren Zweck



Nach der Mission werden neue Truppen angeheuert oder aufgewertet

Alle Kämpfer werden durch Erfahrung wertvoller, also achtet auf jeden Einzelnen

Name	Rival Realms
Genre	RPG-Strategie
Hersteller	Link Arts/CDV
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

Minimum:
P 90, 16MB RAM, 70 MB HD, 2x CD
Empfohlen:
P 166, 32 MB RAM, 4x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
72%	74%

GRAFIK	67%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	59%

GUT

Fritz Effenberger

Da haben wir ja wirklich eine kleine Perle. Man mag einwenden, daß Rival Realms nur aus Versatzstücken anderer, erfolgreicher Spiele zusammengesetzt sei und keine eigenen Konzepte zu bieten habe. Das trifft aber auf 80% aller aktuellen Spiele zu. Der Charme des Spiels beruht eben auf der geschickten Verknüpfung bekannter Elemente. Fans von Fantasy-Strategien oder kampforientierten Rollenspielen werden sich hier schnell zuhause fühlen. Nicht zuletzt durch die stimmungsvolle Umsetzung – ich hab' natürlich die grunzenden Grünlinge spontan ins Herz geschlossen – stimmt die Motivation. Man möchte immer weiter spielen, die Schützlinge dabei hätscheln und möglichst viele Schlachten gewinnen. Auch wenn Rival Realms nie zu einer Konkurrenz für Age & Co werden wird, möchte ich es doch allen ans Herz legen, die einen gewissen Knuddelfaktor schätzen, zumal die erstaunlich gute KI allen Units zu realistischem Spontanverhalten verhilft. Der ausgefeilte Editor läßt Euch neue, eigene Abenteuer erfinden.

Nearly for





ÖS 238,–/SFr 25,–
DM 29,95

Pannimaus
Jubiläums CD
ISBN 3-7723-3436-9

NEU!
Die Clipart Bombe
200.001 CLIPARTS
• Komfortable Benutzeroberfläche
DM 49,95
5 CDs
Die Clipart Bombe 200.001

ÖS 398,–/SFr 45,–
DM 49,95

Die Clipart Bombe
ISBN 3-7723-8645-8

NEU!
NICKLES
PC-Tuning REPORT '99
DM 29,95
Für alle, die maximale Leistung aus ihrem PC rausholen wollen, ohne sich dafür dummzuzahlen.
Franzis'

ÖS 238,–/SFr 25,–
DM 29,95

Nickles
PC-Tuning Report
ISBN 3-7723-7636-3

Erhältlich bei:
KARSTADT, HERTIE, Media Markt, Saturn, Allkauf, Kaufhof, Horten, Conrad, Vobis, Brinkmann und im Buchhandel

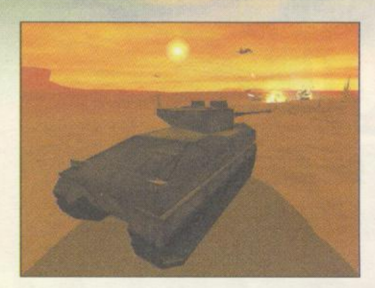


Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 0 81 21/951-444 • Fax 0 81 21/951-679 • http://www.franzis.de

Wargasm

Virtuelle Kriegsspiele als Kriegsspiel – mit oder ohne Glücksgefühle



Wüste(n-) Tankschlachten in romantischer Abendstimmung



Der Snipermodus sorgt für Schadenfreude

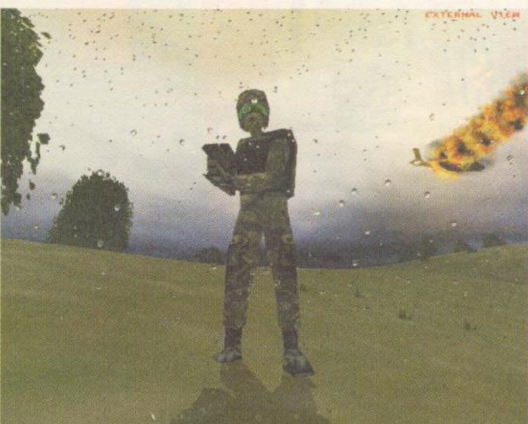
Name	**Wargasm**
Genre	Action(-Strategie)
Hersteller	DiD/Infogrames
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Keyboard, Joystick
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, alle Optionen

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	75%

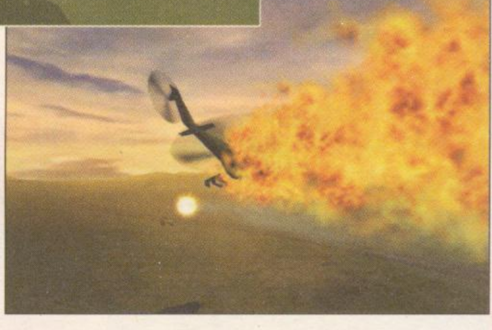
GRAFIK	81%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	40%

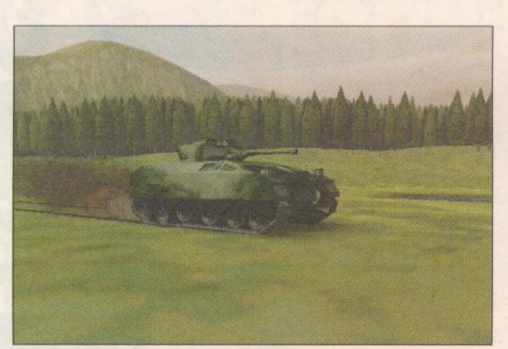
Im Jahr 2025 ist der Krieg abgeschafft – wir werden's erleben. Statt dessen tobt ein um so heftigerer im WorldWideWarWeb, das nicht nur Regierungen zum Austragen ihrer Differenzen, sondern auch unmoralischen Hackern als Spielwiese dient. Der Spieler übernimmt nun die Rolle eines Kommandeurs, der im WeltWeitenWirrwarr für Ordnung sorgen soll. Das Spielprinzip dieser Computerspielsimulation (ist es doch?) fällt in das Subgenre der Actionstrategie. Einerseits habt Ihr eine Gruppe von bis zu 25 Einheiten zu befehligen: Infanteristen, leichte und schwere Tanks und Helikopter. Andererseits krabbelt Ihr in ein beliebiges Fahrzeug (oder nehmt den Platz eines Infanteristen ein) und bekriegt aus der Ego-Perspektive (oder einer der vielen anderen) Euren virtuellen Feind. Da Wargasm von DiD, einem der ersten Häuser für Flugsimulationen, entwickelt wurde, bekommen wir eine relativ Flugsim-typische Grafik: Die Einheiten sind gut durchgezeichnet und animiert, die Landschaft eher schnörkellos und texturenarm dargestellt und die Explosionen von erster Güte. Herumbröselnde Bitmap-Stückchen beim Durchfahren eines Kaktus' oder Buschs trüben das Bild nur unwesentlich. Zu Anfang ist es ratsam, die drei Schulungsmissionen zu bestehen. Zu Fuß, im Panzer oder Heli habt Ihr Aufträge zu erfüllen, die Euch so ziemlich alle Kampfsituationen wie auch die relativ frickelige Steuerung nahebringen. Via Keyboard oder Joystick bewegt und ballert Ihr Euch durchs Level. Instant Action (also Gegnerabschießen auf Zeit), oder die offene Kampagne mit über 50 massierten Einsätzen auf der ganzen Erde geben Euch Gelegenheit, ein wenig Taktik und viel Action zu erleben. *fe*



Im Regenschleier wirkt der Trooper fast schon dämonisch

Granatenstarke Explosionen





Karge Landschaften wollen eilig durchrast werden

Minimum: P166, 32 MB RAM, 300 MB HD, 4xCD, 4MB Grafik
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3dfx-Karte

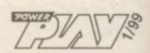
GUT



Fritz Effenberger

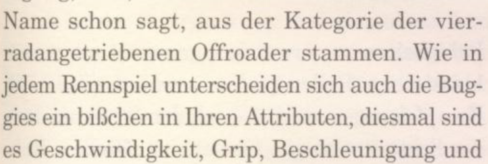
Wargasm glänzt zunächst durch die hübsche Optik und die ansehnlichen Flammenbälle. Grafikdetails wie regentropfenübersäte Sichtscheiben bringen zusätzlich viel Atmosphäre. Daneben vermitteln die Missionen hautnahe Live-Action ohne lästige Komplexität. Fahren und Feuern ist hier die Devise. Der taktische Modus ist eher Dreingabe, die computergesteuerten Kameraden schlagen sich recht und schlecht durchs Gelände, im Grunde ist Wargasm ein Actionspiel. Das gilt für Solo- wie auch Multiplayerpartien. Die Idee, einen Krieg im virtuellen Kriegs-Internet zu simulieren, ist ebenfalls clever. So kommt das Ganze verspielter und weniger realistisch daher. Nette, wenn auch unrealistische Bonbons wie Scharfschützenobjektive an Panzergeschützen gestatten variantenreiches Kriegsspielen. Dennoch sind die Unterschiede zum Klassenprimus Battlezone deutlich. Sowohl grafisch als auch in puncto Bedienbarkeit und taktischer Tiefe hat das Original aus den Spieleschmieden von Activision klar die Nase vorn.

T



Buggy

Männer sind bekanntlich Kinder, bzw. sie schaffen sich welche an, um auch im gesetzten Alter mal wieder mit der Modelleisenbahn spielen zu dürfen. So trifft man bei sonntäglichen Spaziergängen auch ausnahmslos auf Vertreter des starken Geschlechts, die mit der Fernbedienung in der Hand Boote über den Zierteich oder kleine Modellautos durch den Park lenken. Doch Gremlin sei Dank, dürfen sich jetzt auch alle Spieler ohne Rechtfertigungsnachwuchs an den lustigen Fernlenkgefährten erfreuen. In Buggy stehen gleich 16 der Wägelchen zur Verfügung, die, wie der Name schon sagt, aus der Kategorie der vierradangetriebenen Offroader stammen. Wie in jedem Rennspiel unterscheiden sich auch die Buggies ein bißchen in Ihren Attributen, diesmal sind es Geschwindigkeit, Grip, Beschleunigung und Gewicht, die Auswirkungen auf die Leistung des Wagens haben. Und natürlich darf auch der Anreiz zur intensiven Beschäftigung mit dem Spiel nicht fehlen; die wirklich guten Buggies bekommt Ihr nämlich erst bei entsprechend guten Leistungen zu Gesicht. Auf den insgesamt 16 Rennstrecken geht es dann gegen drei Computergegner durch knallbunte Landschaften mit großen Pilzen und Blumen, dicken Schlammpfützen oder exotisch bis absurd anmutenden Gebäuden. Wollt Ihr Euch ganz in Ruhe nach versteckten Abkürzungen umsehen, so wählt Ihr einfach das Zeitrennen und erforscht die Gegend ohne Konkurrenz. Um an Power-Ups zu kommen, müßt Ihr die bunten Tore durchfahren, die überall auf den Strecken herumstehen. Durch Kombination verschiedener Torfarben könnt Ihr Euch so einen Nitro-Boost oder bessere Reifen verdienen oder dürft gar kurz durch die Luft schweben. *sf*



Wird der Buggy transparent, rast es sich ganz ungehemmt

Minimum: P166, 16 MB RAM, (3D-Karte empfohlen)



NAJA

An sich ist der Gedanke mit den Fernlenkautos ja ganz nett, leider mangelt es aber arg an der Umsetzung der witzigen Idee. Weder die Simpel-Steuerung der Buggies noch das leicht abstruse Power-Up-System kann wirklich überzeugen. Hinzu kommt eine recht billige Optik, die einem in keiner Weise das Gefühl vermittelt, ein Modellauto durch die Pampas zu lenken.

Name ....Buggy
Genre ....Autorennspiel
Hersteller ....Gremlin Interactive
Preis ....70 Mark
Multiplayer Splitscreen (2), IPX (4)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
43%	43%

GRAFIK	45%
SOUND	53%
SPIELTIEFE	32%

Pinball Arcade

Microsoft bedient schon seit geraumer Zeit die Nostalgiker unter den Spielesüchtigen. Nach der Umsetzung bzw. Emulation klassischer Münzgräber in „Return" und „Revenge of Arcade" holen die Redmonder nun einige Flipper aus der verrauchten Spielhölle und simulieren sie originalgetreu auf dem PC. Gleich sieben Tische bekommt Ihr für Euer Geld, alle fein gerendert und in jeweils einem Bildschirm dargestellt. Geruckel werdet Ihr also vergeblich suchen, höchstens bei Betätigung der drei Tilt-Tasten geht eine Erschütterung durch den Tisch.



Spirit of '76: Ein mechanischer Traum längst vergangener Kindheitstage

Anhand der sieben, zum größten Teil recht angegrauten Flipper schickt Euch Pinball Arcade auf eine kleine Reise durch die Geschichte der Bumper und Stahlkugeln. Vom bereits 1931 erschienenen „Baffle Ball", das noch nicht mal über Schläger verfügte, bis zum 1993er „Cue Ball Wizard", bei dem auch das mittlerweile unverzichtbare Dot-Matrix-Display zum Einsatz kommt, stammen alle Geräte aus den Werkstätten des amerikanischen Herstellers Gottlieb. Neben „Baffle Ball" sind auch „Humpty Dumpty", „Knock out" und „Slick Chick" von so hohem Alter, daß Euer Großvater sie bereits auf seinen Kneipentouren gespielt haben könnte. „Spirit of '76", „Haunted House" und „Cue Ball Wizard" wären dagegen auch heute noch in der Lage, dem einen oder anderen Zocker ein paar Markstücke aus der Tasche zu ziehen. Alle Tische sind exakt nachgebaut, grafisch sehr detailliert in Szene gesetzt und einfach zu bedienen. Zusätzliche Atmosphäre schaffen die originalen Geräuschsamples. Als kleines Zuckerl findet Ihr auf der CD ein Lexikon mit einigen Hintergrundinformationen zu den gebotenen Tischen und einen kurzen Abriß zur Flipper-Historie. *sf*

Minimum: P90, 16 MB RAM



GEHT SO

Also, technisch ist Pinball Arcade wirklich brillant. Die Flipper sind wunderbar auf PC umgesetzt, von der Ballphysik über die Grafik bis zum Sound strotzt das Ganze vor Realismus und Spielhallenatmosphäre. Dumm nur, daß schon die Vorbilder kaum einen Spieler hinter dem Ofen hervorlocken würden, die alten Geräte sind einfach zu simpel und langweilig. Flipperfreaks und Sonntagsspieler sollten mal antesten, der Rest greift auf Big Race USA zurück.

Name ....Pinball Arcade
Genre ....Flippersimulation
Hersteller ....Microsoft
Preis ....ca. 70 Mark
Multiplayer ....nacheinander (4)



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
64%	66%

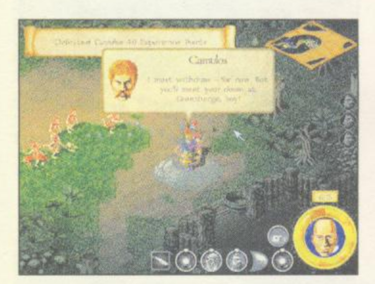
GRAFIK	81%
SOUND	71%
SPIELTIEFE	20%

Mana

Ein Zauberer kommt selten allein – er bringt Zwerge, Basilisken und Talismane mit



Waldesidylle: Der Zombie in der Bildmitte leitet die Mana-Energie vom magischen Platz zu seinem Meister, während der Zwergenmann rechts einen gefundenen Apfel ins Inventory von Cornelius teleportiert

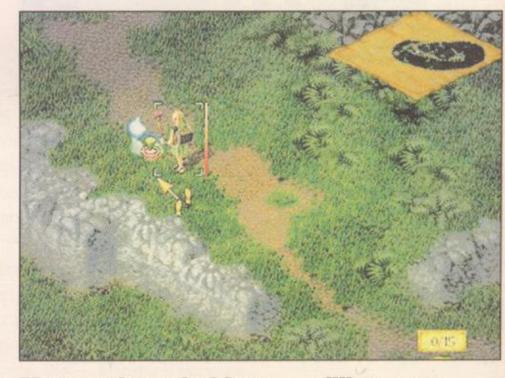


Der Schurke muß sich geschlagen geben...



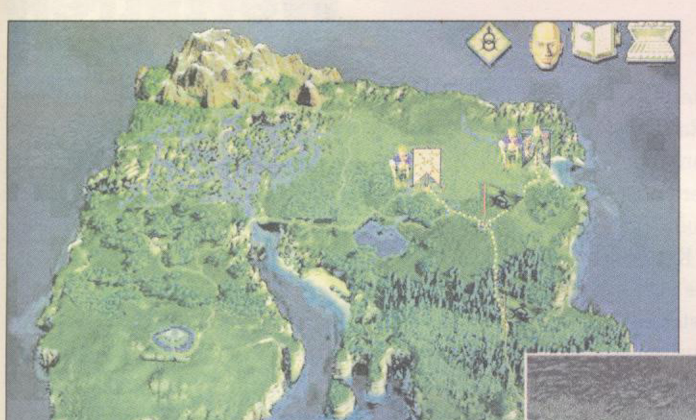
...und schon folgen wir ihm durchs Dimensionstor

Als der junge Cornelius seine Zeit als Zauberlehrling antreten will und zu diesem Zweck im Schloß seines Onkels Lukan anlangt, findet er dieses verwaist. Anscheinend in größter Hast verlassen, blieben selbst die wichtigsten Attribute eines Meisterzauberers zurück: Zauberstab, Geheimbuch und Amulettsammlung. Ein herumgewehtes Pergament zeigt eine Karte ferner Länder, also beschließt Cornelius, das bereitstehende, zeppelinartige Luftgefährt seines Onkels zu benutzen, um dessen abruptes Verschwinden aufzuklären. Ein Rabe gesellt sich zu ihm, über den aber momentan noch nichts in Erfahrung zu bringen ist. Ihr habt es schon vermutet: Cornelius erleidet im Handumdrehen (Luft-)Schiffbruch und kommt in einem finsteren Wald wieder zu sich. Kaum aufgewacht, wird er schon von einer üblen, rotbemützten Kreatur angegriffen, die er aber mit Hilfe des Stabes mühelos abwehren kann. Der Rabe Hermes zeigt sich nun als wohlwollender Gefährte seines Onkels und gibt ihm quer durch den folgenden Spielverlauf wichtige Tips. So erfahrt Ihr als frischgebackener Jungzauberer, wie man mit Zauberkraft Kreaturen erschafft, Flammenbälle schleudert, Unterhaltungen und Kämpfe bestreitet und kleine Quests löst, die Euch in der Regel mit nützlichen Gegenständen oder der Unterstützung durch neugewonnene Freunde belohnen. Mit der ersten Helferschar aus Zwergen und Zombies wird der übellaunige Herr des Forstes, der böse Camulos besiegt. Dies öffnet ein magisches Tor und beschert eine Menge von Erfahrungspunkten. Also wechselt der hoffnungsvolle Magieraspirant in das Charaktermenü, um die Erfahrungen für die Entwicklung seiner Fähigkeiten zu verwenden, ganz wie wir es aus klassischen Rollenspielen gewohnt sind. Der Kampf dagegen verläuft nach den Strickmustern der Echtzeitstrategie: Einheiten aufstellen, Rahmen aufziehen und Feinde anklicken. In den wenigen ruhigen Minuten können die Zwerglein und Helferlinge nach Vorräten suchen: Brotlaibe, Obst oder Fische helfen der Hauptperson bei der Regeneration nach erlittenen Verletzungen, magische Sprites füllen die Zauberkraft auf, seltene Gegenstände von besonderer Kraft erweitern unser Spektrum an zauberischen Fähigkeiten. So gestärkt, kommt Cornelius in der nächsten Provinz des verwunschenen Landes an. Erste Hinweise sagten ihm, daß sein Onkel vom Überfiesling Lutheron verschleppt wurde, auf dessen Spuren wir auch bald stoßen werden. Doch zunächst geht es darum, magische Items wie die Panflöte, die alle Feinde besänftigt, zu finden und weitere Erfahrungen zu erwerben. Das gesamte Inventar unserer Märchen- und Sagenwelt findet Verwendung, inklusive Siebenmeilenstiefeln und heiligem



Manasprites sind immer willkommen

Der Weg der schwarzen Macht



Auf der Karte des verwunschenen Kontinents könnt Ihr auch neue Wege einschlagen

So prall gefüllte Schatzkammern sollte man sich nicht durch die Lappen gehen lassen



Schnell nachgeblättert: Wie heißt denn wohl dieses bösartige Kerlchen?

Gral. Ist der Zwergenkönig erst einmal vor dem Fluch des Höllenhundes bewahrt und der Ritter Percival aus dem schurkischen Gefängnis befreit (was dieser mit treuer Gefolgschaft quittiert), nehmen auch die Schlachten gegen den Inhaber der schwarzen Macht und seine Schergen an Heftigkeit zu. Also solltet Ihr möglichst viele „Orte der Macht" mit Euren Helfern besetzen und im Zaubersetzkasten weise und überlegt die magischen Gegenstände verteilen, damit Euch die geeigneten Helferwichte und passenden Flüche für die jeweilige Situation zur Verfügung stehen. Gerade die fast beliebige Kombination der Amulette mit den drei magischen Grundkräften sorgt für munteres Rätseln zwischen den Missionen. Nachdenken tut auch not, denn der Gegner schläft nicht. Er bastelt ebenfalls an neuen Verwünschungen und Geschöpfen und nutzt die Erfahrungen seiner Siege zur Vervollkommnung seiner finsteren Fähigkeiten. Tatsächlich ist Mythos, den Schöpfern der X-Com-Originale, mit ihrer neuesten Entwicklung ein Glückswurf gelungen. RPG- und Echtzeitstrategie gehen eine geradezu alchimistische Verbindung ein. Die Präsentation bleibt augenzwinkernd knuddlig und erinnert – im positiven Sinn – stellenweise an selige Amiga-Zeiten. *fe*

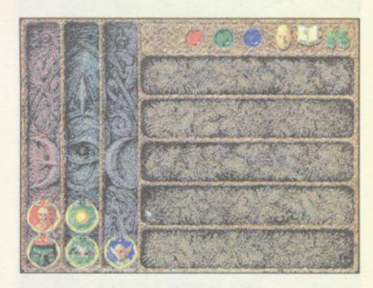


Der Ritter Percival dankt uns seine Rettung mit treuer Gefolgschaft

Minimum:P 90, 16 MB RAM, 150 MB HD, 4x CD
Empfohlen:P 166, 32 MB RAM



Rabe Hermes scheint aber auch alles zu wissen



Und immer wieder die Zaubersprüche sortieren!

Name	Mana
Genre	RGP-Strategie
Hersteller	Mythos/Virgin
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, IPX und TCP/IP

GUT



Fritz Effenberger

Mana ist wirklich eine gelungene Kombination aus Rollenspiel und typischen Echtzeitstrategieelementen. Ich finde es hocherfreulich, daß wiedermal ein Entwickler einen Schritt in Richtung neuer Pfade unternommen hat. RPG- und Strategieelemente ergänzen sich hier gut und bilden zusammen mit der etwas antiquiert wirkenden, aber zeitgemäß animierten Präsentation ein Spiel „für die ganze Familie". Es kommt zwar zu Blutvergießen, dies passiert aber in einem humoristisch-comicartigen Stil. Zwerge und andere Fabelwesen bevölkern die Fantasywelt und sorgen für hohen Knuddelfaktor. Die einzelnen Level beinhalten kleine, taktische Puzzles, die aber auf verschiedene Weise gelöst werden können. Mit dem Wirt gesprochen: 10 Punkte. Den Wirt umgebracht: 50 Punkte. Da ist doch für jeden was dabei, auch wenn es vielleicht nicht den Geschmack aller Spieler trifft. Ich sehe Mana eher als Spiel für den Einsteiger oder Gelegenheitsspieler, weniger für den Hardcorezocker, der auf die Dauer nach mehr Optionen verlangt.

SPIELSPASS

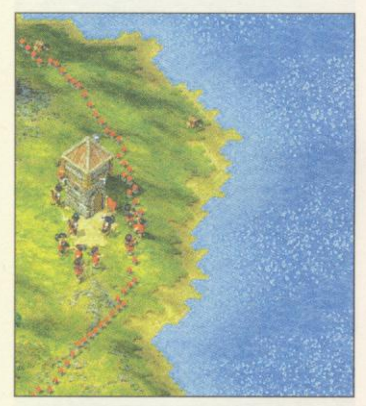
SOLO	MULTI
74%	70%

GRAFIK	62%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	69%

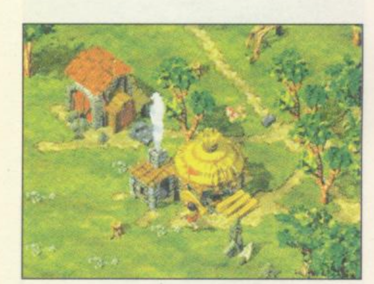
Die Sied

Wettstreit

Plätzchen, Glühwein, Siedler 3: So überstehen Häuslebauer den Winter



Aussichtstürme erweitern zwar das Gebiet nicht, dafür aber Euren Horizont



Der Köhler macht das Volk unabhängig vom schwarzen Gold

Diese Weihnacht steht spieletechnisch gesehen im Zeichen der Drei. Tomb Raider 3, Caesar 3, Popoulus 3 – das alles sind klangvolle Titel, die die Herzen passionierter Spieler höher schlagen lassen und durch Fortführung oder Erweiterung bewährter Konzepte neue Käuferschichten erschließen können. Nun hat es auch Blue Byte geschafft, rechtzeitig zum Christenfest die dritte Folge Ihrer vielgeliebten Aufbausimulation „Die Siedler" fertig zu stellen, auf daß Ihr nicht jeden der langen Winterabende Adventslieder-singend im Kreise der Familie verbringen müßt.

Auch die Hintergrundgeschichte des Spiels beginnt mit der Zahl Drei. Ebensoviele Götter nämlich, Roms rauschebärtiger Jupiter, Ägyptens gefiederter Horus und der chinesische Drache Ch'ih-Yu, verbringen Ihre umfangreiche Freizeit in den Räumlichkeiten des Pantheons und feiern dort eine Party nach der anderen. Da die Drei eher fleischlichen Genüssen zugeneigt sind und für die irdischen Probleme wenig Interesse zeigen, sind die Menschen langsam dabei, ihren Glauben an die himmlischen Herren zu verlieren. Daran wiederum stört sich der oberste Chef, der befürchtet, irgendwann einmal die ganze Arbeit selbst machen zu müssen. Also zitiert er die Drei zu sich, setzt sie auf Diät und ruft einen Götterwettstreit auf, um seine fettleibigen Stellvertreter auf Touren zu bringen. Eine Belohnung setzt er zwar nicht aus, allerdings ist schon die Strafe für Versagen (einmal Universum weißeln) Ansporn genug. Und was sollte ein Wettbewerb zwischen den Allmächtigen denn anderes sein, als ein modifiziertes Schachspiel mit der Welt als Spielbrett und den Menschen als Figuren. So holen sich Jupiter, Horus und Ch'ich-Yu erstmal einen fähigen Vertreter ihres Volkes, der für die Gottheit und das Vaterland in jeweils acht Missionen den Sieg erringen soll.

Nach dem Intro, das – wie die Zwischensequenzen – im Stil sonntäglicher RTL-Kindercartoons gehalten ist (und von einem türkischen Zeichentrickstudio geschaffen wurde), schlüpft Ihr also in die Rolle eines der drei Kriegsherren respektive Völker. Die Wahl der Kampagne bestimmt zugleich den Schwierigkeitsgrad des Spiels, mit der Übernahme der Römer stellt Ihr Euch der leichtesten Aufgabe, den Ägyptern zum Sieg zu verhelfen ist nur was für erfahrene Siedler. Für einen leichten Einstieg sorgt die Tutorial-Mission, in der Ihr die wichtigsten Zusammenhänge anhand eines Übungsszenarios erlernt. Alle Missionen werden von einer Kartenübersicht, grundlegenden Infos und Siegkriterien eingeleitet, eine angenehm professionelle Sprachausgabe erzählt Euch dazu ein bißchen Rahmenhandlung.

Als typische, deutsche Aufbausimulation im Stile von Anno 1602, Knights & Merchants und natürlich der beiden Ahnen, führt Ihr auch in Siedler 3 nicht direkt Eure gemeinen Untertanen an. Mit einigen Waren, manchmal auch schon mit einer Basis-Infrastruktur ausgestattet, findet Ihr Euer Volk, bestehend aus Soldaten, Bauarbeitern, Planierern und Trägern, auf einer Insel wieder, von



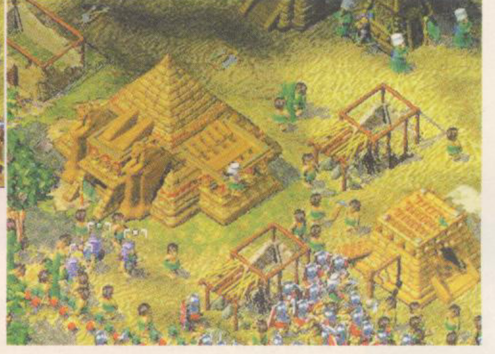
Kurze Transportwege beschleunigen das Wirtschaftswachstum

ler III
der Götter



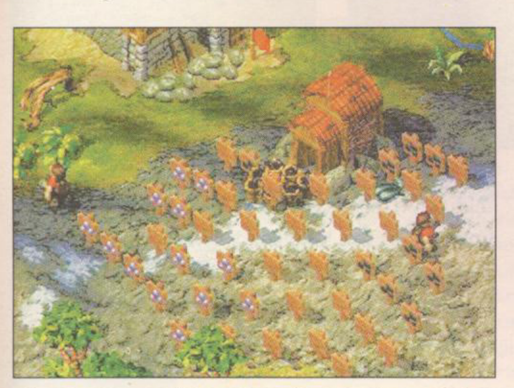
Die römischen Heerscharen fallen bei den Ägyptern ein...

...da helfen noch nicht mal die Wunder der einheimischen Priester

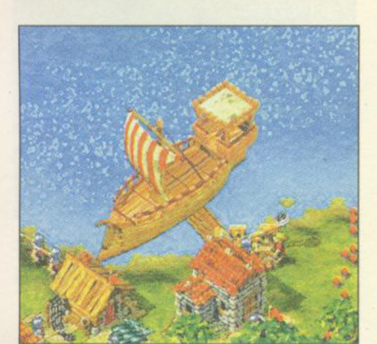


der aus Ihr Eure Eroberungsfeldzüge durchführt. Via Baumenü, das vier Gebäudegruppen bietet, werden zunächst einmal Arbeitsaufträge an die Arbeiter erteilt. Da Schnelligkeit der Schlüssel zur siegbringenden Ressourcenüberlegenheit ist, solltet Ihr darauf achten, den Baugrund auf möglichst flachem Gelände auszuweisen. Als Hilfe zeigt Euch das Programm durch bunte Punkte an, wo Ihr das Gebäude am besten plaziert. Als erstes gehen Eure Planierer ans schweißtreibende Werk und buddeln ein bißchen herum. Inzwischen transportieren die Träger die benötigten Materialien – Holz und Steine – zur Baustelle, wo schließlich durch die Arbeiter das Häuschen errichtet wird. Die ausreichende Versorgung mit Baumaterial ist natürlich die Grundlage für das Funktionieren Eurer Volkswirtschaft. Deshalb stehen zunächst Holzfäller- und Steinbruchhütten sowie ein Forsthaus und ein Sägewerk auf dem Bauplan. Besetzt werden die Betriebe aus den Reihen arbeitsloser Siedler, die sonst nur planlos in der Gegend herumstehen. Sollten die Felsen in der Umgebung des Steinmetz gänzlich abgebaut sein, so habt Ihr die Möglichkeit, den Arbeitsbereich des Handwerkers an eine ergiebigere Stelle zu verlegen. Diese Aktion, die auch bei vielen anderen Betrieben möglich ist, verlängert zwar den zurückzulegenden Weg des Arbeiters, dafür spart Ihr Euch aber den Abriß und Neubau eines Gebäudes.

Auch Bodenschätze lassen sich von Euren Leuten gewinnen. In den Gebirgen müssen aber erst einige Geologen, die Ihr extra für diesen Job rekrutiert, nach Kohle, Eisenerz und Gold suchen. Besonders ergiebige Flöze und Adern werden durch den Bau der jeweiligen Minen ausgebeutet. Im Gegensatz zum gewöhnlichen Volk brauchen die Kumpel aber eine eigene Versorgung mit Nahrung, die sich nach dem geförderten Rohstoff richtet. So bevorzugen die Jungs in der Kohlengrube Brot, saftige Schinken spornen die Erzfreunde an und die Goldschürfer delektieren sich an frischem Fisch. Das bedeutet für Eure Stadtplanung, daß Ihr die Nahrungsproduktion, bestehend aus Fischerhütten, Bauernhöfen, Schweinezucht, Windmühle, Bäckerei und Wasserförderung immer in der Nähe der Minen ansiedeln solltet, um unnötige Transportzeiten zu vermeiden. Die mühsam geschürften Brocken werden



Die Geologen übersäen das Gebirge mit Holztafeln



Durch Werft und Anlegestelle werden Überseetransporte möglich



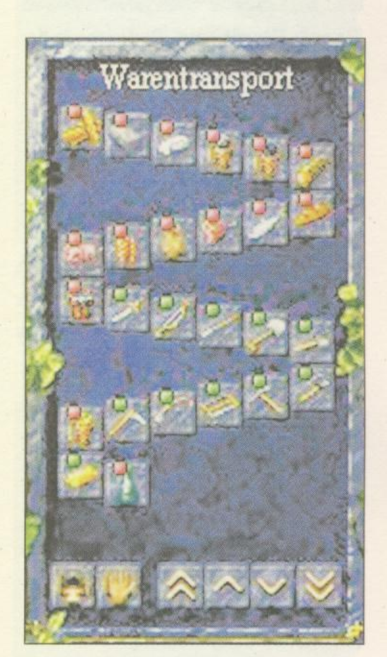
Goldbarren solltet Ihr einlagern, sonst stoppen die Schürfer ihre Arbeit



durch die Erz- und Goldschmelze in Barrenform gebracht, wobei das Eisen in Werkzeug- und Waffenschmieden zu wichtigen Utensilien weiterverarbeitet wird. Das gelbe Edelmetall dient allein durch seinen wunderbaren Anblick dem

Truppen lassen sich über das Meer transportieren

Ohne Heimat gehen die gegnerischen Siedler in Rauch auf

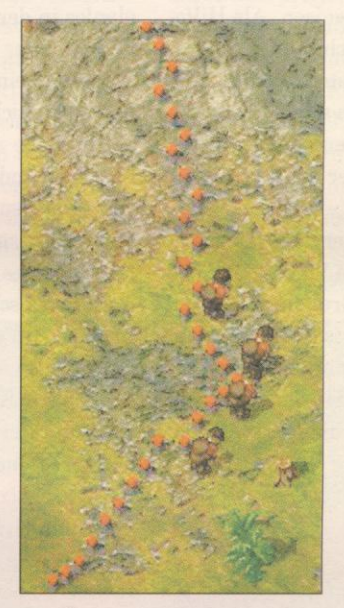


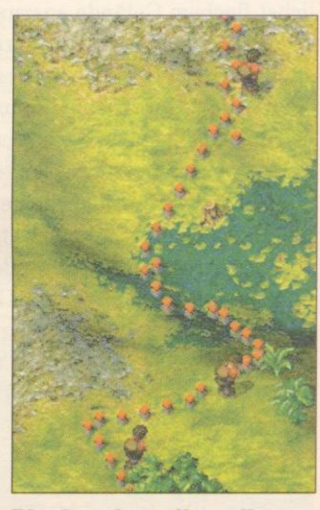
Die Steuerung des Warenflusses geschieht wie gehabt

Ansporn Eurer Truppen, was sich in einer Erhöhung der Kampfkraft äußert.

Da Ihr nur auf Eurer eigenen Scholle siedeln dürft, müßt Ihr diese natürlich stetig erweitern, manche Missionen verlangen dabei ein rasantes Tempo, um dem Gegner bei der Inbesitznahme produktiver Flächen zuvorzukommen. Wie schon beim Vorgänger geschieht die Ausweitung des Herrschaftsbereiches durch den Bau von kleinen und großen Wachtürmen, die nach Fertigstellung mit Soldaten besetzt werden. Auch Burgen bieten Angehörigen der Kriegszunft Aufenthaltsmöglichkeiten. Die Truppen werden, bei Vorhandensein der nötigen Waffen, vom Computer in Kasernen selbständig ausgehoben. Benötigt Ihr ganz dringend eine bestimmte Kämpfersorte (Bogenschütze, Schwertkämpfer oder Lanzenträger), so dürft Ihr diese auch explizit anfordern. Die Rekrutierung der Soldaten, aber auch die Besetzung von Gebäuden erfordert natürlich, daß es in Eurem Volk noch genügend unbeschäftigte Siedler gibt. Die Erhöhung der Population geschieht ganz einfach durch den Bau von Wohnhäusern. Die dort generierten Männchen werden je nach Euren Einstellungen zu einem gewissen Prozentsatz zu Trägern, Planierern, Bauarbeitern oder Arbeitslosen, die wiederum Stellen in Handwerk oder Militär besetzen. Einige Spezialberufe wie Geologe, Späher oder Pionier lassen sich zudem direkt zuweisen. Mit letzteren könnt Ihr neutrales Land auch ohne den Bau von Wachtürmen eingemeinden, was Material und Soldaten spart, allerdings mehr Zeit in Anspruch nimmt. Ist Euer Gemeinwesen genug gewachsen und habt Ihr ausreichend Leute unter Waffen stehen, geht Ihr dazu über, mit kleineren Angriffen den oder die Gegner zu schwächen, um sie am Ende in einer entscheidenden Schlacht mit Euren Heerscharen zu überrennen. Dabei werden die Soldaten wie bei Echtzeitstrategiespielen mit der Maus ausgewählt und zu den Angriffszielen gelotst. Analog zu den Vorgängern könnt Ihr nur die feindlichen Türme angreifen, habt Ihr deren Belegung komplett ausradiert, nehmt Ihr Besitz von dem Turm und dem umliegenden Land. Leider gehen dabei sämtliche gegnerischen Gebäude in Rauch auf, allerdings bleiben Rohstoffe und Waren im Gelände zurück, die bei Bedarf von Euren Leuten abgeholt werden.

Oftmals sind Eure Siedler zu Anfang einer Mission auf mehreren Inseln verstreut und die primäre Aufgabe ist es, einen schlecht ausgestatteten Vorposten gegen anrückende Feinde zu verteidigen. Um die entfernt lebenden Verwandten unterstützen zu können, benötigt Ihr Waren- und Truppentransportschiffe, die in einer Werft gebaut werden. Die Frachter lassen sich an einer Anlegestelle über ein simples Transportmenü mit bis zu 24 Wareneinheiten auf den Weg schicken, Soldaten werden an beliebigen Küstenstreifen ein- und ausgeladen. Handel mit den – manchmal





Pioniere betreiben die friedliche Form der Landgewinnung



Im großen Zeustempel entstehen Priester, die wundersame Kräfte besitzen

auch neutralen – Computervölkern könnt Ihr leider nicht treiben, im Multiplayerspiel dürft Ihr dagegen fleißig Waren mit Verbündeten oder Gegnern tauschen. Das macht beispielsweise Sinn, wenn Euch ein bestimmtes Werkzeug fehlt, das ein Handwerker für die Arbeit in einem Betrieb dringend benötigt.

Mit einigen neuen und interessanten Ideen peppt Blue Byte das altbewährte Siedler-Konzept gehörig auf. So stehen natürlich die Unterschiede zwischen den drei Völkern im Vordergrund, die sich nicht nur auf die Grafik der Gebäude und Männchen beziehen. Auch die Materialkosten für die Häuschen sind landesüblich verschieden, so verwenden die Asiaten viel mehr Holz für ihre Gebäude als die Ägypter, die traditionell eher den Steinquadern zugetan sind. Alle Kulturkreise haben zudem ein paar Spezialgebäude, die nur von ihnen errichtet und genutzt werden können. Allein mit den Römern könnt Ihr Wein anbauen, Katapulte in einer eigenen Werkstatt zimmern oder in der Köhlerhütte Holzkohle herstellen und Euch so unabhängig vom Abbau unter Tage machen. Die Ägypter als Erfinder des Bieres brauen natürlich Gerstensaft aus Getreide, zudem sind sie die Einzigen, die Edelsteine finden und professionell abbauen können, um Ihre Truppen zu motivieren. Als Artillerie benutzen die Nilbewohner Ballisten, die vom Zerstörungsgrad den römischen Katapulten in nichts nachstehen. Die Chinesen gießen dagegen Kanonen, außerdem bauen sie Schwefel ab, der in der Pulverwerkstatt zur Herstellung von Explosivmaterial benötigt wird. In sumpfigem Gelände können die Asiaten außerdem Reis anpflanzen, das Leibgericht der Schwefelkumpel und die Grundlage für Sake.

Ägyptisches Bier, römischer Wein und chinesischer Reisschnaps dient aber nicht dem Freizeitvergnügen Eurer Arbeiter, sondern ist einzig und allein für die Gottheiten bzw. deren irdische Stellvertreter reserviert. Opfert Ihr die geistigen Getränke in kleinen Tempeln, so steigt das Manareservoir Eures Volkes. Die spirituelle Energie nutzt Ihr entweder zur Aufwertung Eurer Soldaten oder laßt sie durch Eure Priester verbraten, die unablässig in großen Tempeln generiert werden. Mit den heiligen Männern könnt Ihr jeweils acht unterschiedliche Wunder heraufbeschwören, von Kampfzaubern bis zur Umwandlung von Rohstoffen oder Nahrung von der einen in eine andere Sorte stehen Euch damit ein paar nette zusätzliche Spiel- und Kampftaktiken zur Verfügung.

Habt Ihr lange genug eingesiedelt, steht auch ein Multiplayermodus bereit, in dem Ihr entweder über Netzwerk oder Internet gegen etwa ein Dutzend menschliche Konkurrenten auf den 24 mitgelieferten Karten um die Wette baut. Dazu hat Blue Byte einen eigenen Siedler-Server ins Leben gerufen, auf dem Ihr kostenfrei gleichgesinnte Knuddelfans treffen könnt. *sf*

Minimum: P100, 32 MB RAM, 4xCD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM



Mit der gelben Flut überschwemmt Ihr ein neues Eiland



Kaum läßt man den Rechner eine Stunde allein, erobert sich die Welt wie von selbst

Name	Siedler III
Genre	Aufbausimulation
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 100 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (20), TCP/IP (etwa 10)

SUPER



Stephan Freundorfer

Die Aufbausimulation erfindet Blue Byte mit dem dritten Aufguß der Siedler sicher nicht neu, aber durchdachte Innovationen, eine große Kampagne, Zufallsmissionen und die knuddelige Grafik verhelfen dem Titel zu einem Spitzenplatz im Genre. Zwar erreicht auch Siedler 3 nach einiger Zeit den Punkt, an dem Spannung und Motivation wegen der immer gleichen Abläufe nachlassen, im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen oder Anno 1602 geschieht das erheblich später. Das liegt besonders am Kampfsystem, den drei Völkern mit ihren Spezialgebäuden sowie der Zauber-Komponente. Der gelungene Multiplayermodus garantiert zudem lange Aufbauabende im Kreise Gleichgesinnter. An sich ist auch die Hintergrundgeschichte recht ansprechend, das Geld für die kindischen Zeichentrickfilmchen und die teuren deutschen Synchronstimmen hätte man sich aber auch sparen können. Und für Siedler 4 wünsche ich mir endlich einen echten Handelspart. Das bißchen Warentransport und Geschacher im Netz ist leider etwas zu mager.



Grand Touring

Empire kommt Codemasters TOCA 2 zuvor – zumindest zeitlich...

Beim Rennen um die Käufergunst wird das Teilnehmerfeld im Motorsportgenre immer dicht gedrängter. Was bleibt den Entwicklern deshalb anderes übrig, als sich eine Sparte zu suchen, die noch nicht komplett von Spitzentiteln überschwemmt ist, und so dem Konkurrenzdruck auszuweichen. Elite Systems hat sich geschickterweise der Tourenwagen angenommen, die sich außer in TOCA, dessen Nachfolger nicht mehr lange auf sich warten lassen sollte, bislang nur selten auf dem PC die Ehre gaben. Um sowohl Vollgas-Junkies als auch Bastelfreunde hinter sich zu vereinen, bietet Grand Touring zwei verschiedene Rennoptionen. Im Arcade-Modus dürft Ihr fast wie in der Spielhalle mit abgespeckter, vereinfachter Fahrphysik über den Asphalt brettern, immer ein knallhartes Zeitlimit im Nacken, das sich nur durch rechtzeitiges Passieren der Checkpoints um ein paar Sekunden erhöhen läßt. Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist die Umrundung des Kurses bis zum Zieleinlauf kein Problem, sobald Ihr Euch selbst aber als Fortgeschrittener kategorisiert, genügt schon das einmalige Touchieren der Bande, um das „Game Over" noch vor dem nächsten Checkpoint zu sehen zu bekommen.

Noch ein bißchen schwieriger wird das Rennen, wenn Ihr im Simulationsmodus um Meisterschaftspunkte kämpft. Das Handling der Boliden gestaltet sich erheblich komplizierter, und die bis zu sieben KI-Fahrer schenken Euch nichts. Trotzdem werdet Ihr Euch nicht zu lange und nur zur anfänglichen Einübung am Arcade-Modus probieren, denn nur durch Gewinn der Sim-Meisterschaft bekommt Ihr zusätzlich Fahrzeuge und Strecken freigeschaltet. Anfänglich stehen acht Kurse in vier Landschaften wie Gebirge oder Stadt zur Verfügung, die auch spiegelverkehrt abgefahren werden können, vier weitere dürft Ihr Euch verdienen. Angelehnt an den Tourenwagensport könnt Ihr zudem in vier Klassen antreten, zunächst habt Ihr aber nur die PS-schwächste Gruppe mit zwei verschiedenen Autos zur Wahl. Erbringt Ihr eine ausreichende Leistung, wird die jeweils höhere Klasse mit zwei weiteren Wägen verfügbar. Richtig gemein und knackig schwer wird der Wettbewerb, wenn Ihr ihn offen gestaltet, d.h. daß die Konkurrenz aus dem gesamten Fuhrpark wählen darf und nicht jeder dieselbe Krücke fährt wie Ihr selbst. Im Gegensatz zum Arcade-Rennen könnt Ihr bei der Simulationsvariante auch noch ein paar Tuningoptionen wahrnehmen. Chassis, Getriebe, Reifen, Aufhängung oder Lenkung lassen sich im begrenzten Rahmen an die Gegebenheiten der Strecke anpassen. Zudem führen Unfälle bei dem zehn Runden dauernden Rennen zur Beschädigung Eures Wagens, die sich nicht in Dellen, sondern in Beeinträchtigung von Grip, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit äußert. *sf*



Der Lack spiegelt gar wunderhübsch



Lens Flares gibt's jetzt sogar nachts!



Der Regen verwandelt die Straße in eine Rutschbahn



Auch eine Egoperspektive wird geboten

Name	Grand Touring
Genre	Rennspiel
Hersteller	Elite/Empire Interactive
Schwierigkeit	schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Besonderheiten	Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem, IPX (8)

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: P233, 64 MB RAM

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
63%	65%

GRAFIK	77%
SOUND	71%
SPIELTIEFE	46%

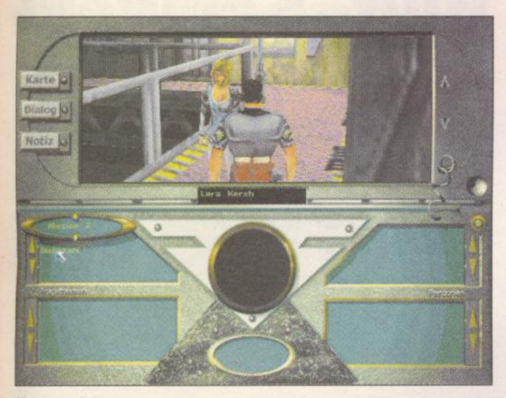
GEHT SO

Stephan Freundorfer

Elite macht's mir mit Grand Touring wirklich nicht leicht, und das in Bezug auf die Schwierigkeit wie auf die Wertung. Im Arcademodus kommt man flott zu seinen Erfolgen, bei der Meisterschaft geht's aber recht schnell ans Eingemachte. Trotzdem motiviert der Wunsch nach mehr Strecken und Fahrzeugen zu weiteren Runden, und wären da nicht diverse Unzulänglichkeiten, würde das Spiel auf Dauer sogar richtig Spaß machen. Im geringsten Maße ist die Grafik zu bemäkeln, die trotz einiger Pop-Ups und einer gewissen Kantigkeit ganz hübsch ist, allerdings nicht die Geschwindigkeit vermitteln kann, die man laut Tacho gerade fährt. Um so mehr nervt, daß der Wagen bereits bei minimalen Steigungen so an Schwung verliert, daß er dem Absaufen nahe scheint. Auch die KI ist recht simpel, so bremsen die Konkurrenten plötzlich auf der Geraden oder umfahren ein liegengebliebenes Auto im Schrittempo. Daß man trotzdem keinen Blumentopf gewinnt, mag an einer unfairen Materialüberlegenheit des Computers liegen...

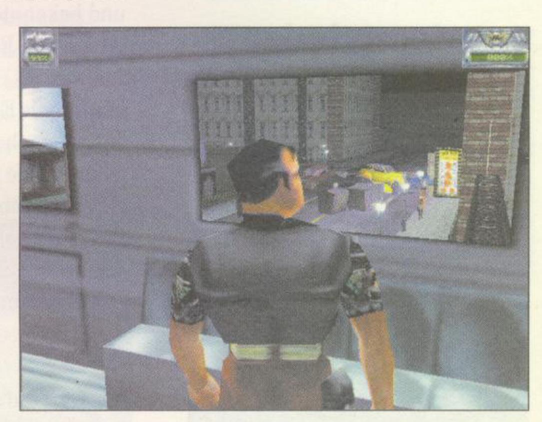
Metro-Police

Ein Polizist will das New York der Zukunft retten

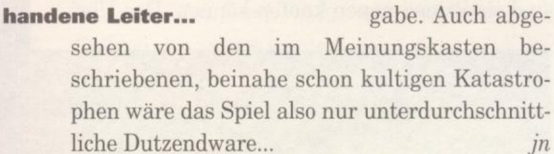


Überfallopfer Lara gefunden - sie möchte uns so viel sagen, aber das Programm läßt sie nicht.

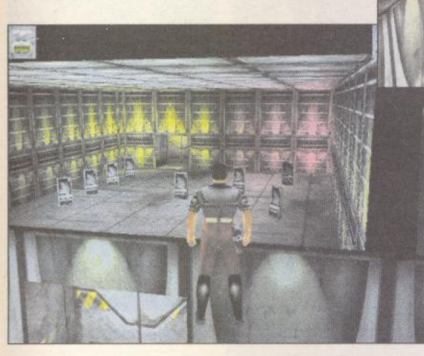
Zur Mitte des nächsten Jahrhunderts ist New York ein Sumpf des Verbrechens geworden - die fiesesten Ganoven leben tief unten im ewigen Schatten, aber auch oben am Licht geht's nicht grade zu wie in der Friedenskirche Delmenhorst. Jeff Conrad ist an diesem ungastlichen Ort Polizist und steht vor der Aufgabe, Mission auf Mission zu erledigen, um langsam die Karriereleiter emporzusteigen und bei der Gelegenheit das Kriminalitätsproblem zu lösen. Zu den Problemlösern gehören Betäubungsstrahler, Pistolen und auch etliche robustere Ballermänner. „Metro-Police" ist eine Mixtur aus Action- und Adventurebestandteilen: Jeff bekommt anfangs einen Fall übertragen und begibt sich per pedes, Bahn, Auto oder Zeppelin in einer 3D-Stadt zum Tatort. Die Landschaft präsentiert sich in Ego-Perspektive, die halbwegs mittelhübsch aussieht (dafür jedoch exorbitante Hardwareanforderungen stellt), aber praktisch keine Passanten kennt. Nahezu das gesamte Personal besteht hier aus Opfern, Zeugen und Tätern, die meist ziemlich einfältig in der Gegend herumstehen. Immerhin können sie (normalerweise) befragt werden, was neue Hinweise ergibt, die einen zum nächsten Ort führen, und so weiter - bis man schließlich den Übeltäter betäuben oder erschießen kann. Das alles strahlt freilich eher den Charakter eines schlechten amerikanischen Thrillers aus, ohne Atmosphäre und mit manchmal unfreiwillig komischer Sprachausgabe. Auch abgesehen von den im Meinungskasten beschriebenen, beinahe schon kultigen Katastrophen wäre das Spiel also nur unterdurchschnittliche Dutzendware... *jn*



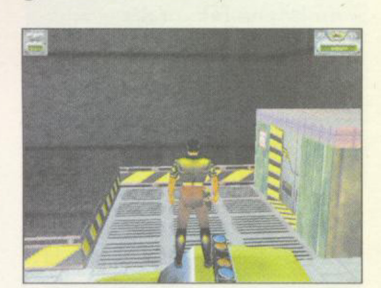
Immerhin ganz hübsch: Man kann aus dem fahrenden Zug schauen. Falls man nicht gerade herausfällt...



Jeff erklimmt eine nicht vorhandene Leiter...



...und geht von Luft getragen hinüber zum nächsten Raum!



Beim Aussteigen irgendwie aufs Autodach geraten. Hmmm...

Minimal:
P166, 32 MB RAM, 8x CD, bis zu 130 MB HD
Empfohlen:
PII233, 64 MB RAM, 16x CD



Name	Metro-Police
Genre	Mixtur
Hersteller	Modern Games/ Virtual X-citement
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

HILFE

Joe Nettelbeck

Meine Güte, so ein hingeschludertes Spiel habe ich lange nicht mehr gesehen! Und die Rede ist hier nicht etwa von einem Vorabmuster, sondern von der Verkaufsversion! Das fängt schon beim obligatorischen Training an: Da klettert Jeff z.B. fröhlich imaginäre Leitern empor. Oder es ist vorgekommen, daß er beim Aussteigen aus dem Auto aufs Dach gesetzt wurde. Auch der Sturz aus dem fahrenden Zug war lustig. Einmal mußte ich das Teil neu installieren, weil es beim letzten Training konstant abstürzte. Mit der Logik im eigentlichen Spiel ist es ebenfalls nicht weit her: In der zweiten Mission läßt sich z.B. eine Bestohlene nicht befragen, weil das Programm einfach kein Thema produziert. Sie schweigt eisern und sagt noch nicht mal was wie „Sorry, habe nix gesehen." Schon davon überzeugt, auf einen weiteren Bug gestoßen zu sein, stolpert man schließlich über noch eine Lady, und die liefert dann die Themen für Dame Nummer Eins! Brrrrr....

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
21%	–%

GRAFIK	70%
SOUND	59%
SPIELTIEFE	55%

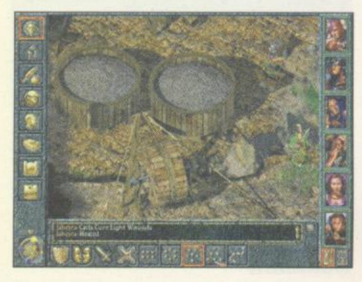
Baldur's

Blut, Schweiß

Arbeitslose Ritter und Zauberer dürfen aufatmen: Es werden wieder Helden gesucht!



Das Innere eines Gasthauses verspricht Ruhe und Frieden – meistens jedenfalls



Vor den Toren einer Erzmine – hier können wir den Problemen auf den Grund gehen

Das „Advanced Dungeons & Dragons"–Rollenspielsystem (AD&D) ist eines der ältesten und bekanntesten der Welt – und ganz bestimmt ist es das Regelwerk, welches am häufigsten für den PC umgesetzt wurde. Freilich nicht immer mit Erfolg – gerade in den letzten Jahren gab es nach einigen unbefriedigenden Experimenten eine regelrechte Flaute, und der vor einigen Monaten ebenfalls bei Interplay erschienene Flop „Descent to Undermountain" verbesserte die Lage auch nicht unbedingt. Jetzt aber scheint es, als könnte sich erstmals seit dem Auslaufen der klassischen Versoftungen à la „Pool of Radiance" wieder ein neuer AD&D–Standard in der Computerwelt etablieren: „Baldur's Gate", soviel sei schon mal vorab verraten, ist mit Abstand die bislang qualitätsbewußteste Umsetzung des amerikanischen Fantasy–Systems. Für Freunde des Genres ein Muß und eine Verheißung für alle, denen die „Might & Magic"–Richtung nicht so liegt.
Angesiedelt im prominenten AD&D–Szenario der Forgotten Realms spielt das Game im Einzugsgebiet der Stadt Baldur's Gate. Die Bewohner haben unter Eisenmangel zu leiden, was hier keine medizinische Indikation, sondern eine ganz profane Blechverknappung ist. Die Auswirkungen sind vielfältig: Gardesoldaten können nicht mehr richtig bewaffnet werden, Bauern haben leider Pech, wenn ihnen der Pflug kaputtgeht und sie keinen neuen kaufen können. Das Übel hat zwei Wurzeln, denn einerseits sind die Handelsstraßen unsicher geworden, weil vor allem die Erzkarawanen immer wieder von Banditen überfallen werden, andererseits aber erweist sich das wenige Eisen, das die Region trotzdem noch erreicht, als minderwertig – es zerbricht bei jeder nächstbesten Gelegenheit.
Die Hauptfigur des Spiels (der einzige Charakter, der selbst erstellt werden kann) hat allerdings zunächst andere Sorgen: Aufgewachsen bei seinem Stiefvater in der Universitätsfestung von Candlekeep, wird er plötzlich von schlecht gelaunten Attentätern verfolgt. Sein Vormund scheint mehr darüber zu wissen, denn er plant eine schnelle Flucht. Eine Flucht, die katastrophal enden wird! Auf sich allein gestellt versucht der junge Auswanderer, eine Reisegesellschaft um sich zu scharen und den merkwürdigen Geschehnissen auf den Grund zu gehen... Eine für AD&D–Verhältnisse ungewohnt dichte Story also, denn traditionell ist das amerikanische Rollenspiel–System doch eher dem Hack & Slay zugeneigt. Aber nicht nur in der Hintergrund-

Mit Mühe und Not haben sich die Helden in einen Tempel gerettet – nun werden zwei teure Wiederbelebungen fällig!



Do schlägt's di nieder!



Gate und Eisen



Drei Wegelagerer machen der Party zu schaffen – die Helden halten sich entsprechend ihrer Skript-KI eher im Hintergrund oder mischen an vorderster Front mit

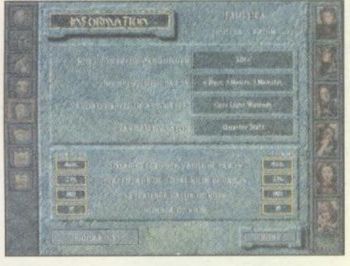
geschichte zeigt sich die Sorgfalt der Programmierer, auch in den vielen kleinen und größeren Nebenquests oder einfach in der Art und Weise, wie sich die Charaktere benehmen – näheres dazu findet Ihr in den Kästen.

Freilich spielen (Echtzeit–) Kämpfe immer noch eine große Rolle (die Formel „save early, save often“ gilt also nach wie vor), davon abgesehen führt man im wesentlichen Aufträge aus – und zwar entweder solche, die sich aus der Zusammensetzung der Party selbst ergeben (zum Beispiel kann es sein, daß sich jemand der Gruppe anschließt, aber nur unter der Voraussetzung, daß sie etwa zu einem bestimmten Ort wandert) oder von Außenstehenden erteilt werden. Die generellen Regeln bezüglich der Kämpfe und Magie stammen natürlich von der gedruckten Vorlage, werden jedoch automatisch angewandt. Man kann die Charaktere auf zwei verschiedene Arten ansprechen: Im Partymodus (wenn zwei oder mehr Abenteurer per Mausrahmen aktiviert worden sind) darf man eine gewünschte Formation vorgeben und dann die ganze Gruppe mit einem Klick zu einem bestimmten Punkt beordern. Im Solomodus ist nur eine Figur aktiv; jetzt können ihre spezifischen Fähigkeiten (z.B. Zaubern oder Sonderskills wie Schleichen und Stehlen) eingesetzt werden, wobei sich vieles, vor allem in Bezug auf den eher umständlichen Hokuspokus, durch veränderbare Shortcuts vereinfachen läßt. Auch Inventory bzw. Zauberbuch funktionieren natürlich nur im Solomodus.

Nachts sind alle Helden grau – aber nicht, wenn man sie mit den wärmeempfindlichen Augen einer Halbelfe betrachtet...



Erfreulich klar und übersichtlich: das Inventory der Diebin Imoen



Man kann sogar eine kleine Statistik einsehen, die über Dinge wie den beliebtesten Zauberspruch des Charakters oder die Zahl der von ihm getöteten Feinde Auskunft gibt

DAS ALIGNMENT

Zu den traditionellen Besonderheiten von AD&D–Rollenspielen gehört seit jeher die Weltanschauung der handelnden Figuren, das sogenannte Alignment. Es setzt sich aus zwei Komponenten zusammen, nämlich erstens daraus, ob die Figur gut, neutral oder böse ist, zweitens aus der Frage, ob sie sich gesetzestreu oder eher anarchistisch gibt – oder ob sie auch hier lieber einen Mittelweg geht. Nach Adam Riese ergeben sich also neun mögliche Kombinationen – die hier vor allem dann interessant sind, wenn sich Figuren mit stark unterschiedenem Alignment in der Party befinden. Man wird dann erleben, daß die Exponenten bei fast jeder Gelegenheit zusammenrasseln (was sich zwar nur in Wortgefechten äußert, aber trotzdem ungemein zur Atmosphäre beiträgt). Andererseits gibt es aber auch Freundschaften innerhalb der Reisegruppe, wobei es den überlebenden Freund in schieres Hirnsausen treibt, wenn sein Kumpel plötzlich gemeuchelt wird...

DIE SKRIPT-KI

In diesem Rollenspiel wird nicht zum ersten Mal versucht, die Charaktere unabhängiger, selbständiger und „wiedererkennbarer" zu machen – aber wohl zum ersten Mal liefert der Versuch wirklich brauchbare Ergebnisse. Die KI der Partymitglieder besteht aus zwei Teilen. Einmal ist das (vom Spieler nicht veränderbare) generelle Benehmen festgeschrieben – da wären etwa der edle, jedoch nicht immer allzu tapfere Kämpfer Khalid, die nicht minder edle, wenn auch mit einem losen Mundwerk begabte Halbelfe Jaheira, der destruktive und wenigstens zum Teil wahnsinnige Zauberer Xzar und viele, viele Figuren mehr, die einem im Laufe der Zeit über den Weg laufen und dann angeheuert werden können. Zweitens verfügen alle Partymitglieder über ein Skript, das ihr Verhalten in Kämpfen lenkt; darin wird eine aggressive bzw. defensive Haltung festgelegt sowie der Einsatz von Magie und Fernwaffen geregelt. Der Spieler kann hier jeweils unter mehreren Fassungen wählen, wobei die Skripte unabhängig von der sonstigen Gesinnung sind. Xzar ist also z.B. keineswegs verpflichtet, im Kampf den Berserker zu spielen – stattdessen geht es hier offenbar darum, ein erfolgversprechendes, selbständiges Gefechtsverhalten zu ermöglichen. Was übrigens eine schiere Notwendigkeit ist, da man im Kampf praktisch eh nur einen Helden zur gleichen Zeit selber steuern kann...

Nach einer gewissen Eingewöhnungs- und Experimentierzeit lassen sich auf diese Weise in der Tat recht ordentliche Ergebnisse erzielen, wenngleich das System natürlich auch Schwächen hat: So wird etwa ein Magier mit einem zauberfreundlichen Skript immer erstmal seine schädlichen Spells abfeuern – auch dann, wenn der Gegner nur ein lumpiger Gibberling ist, für den man kaum mehr als eine rostige Bratpfanne bräuchte. Generell benehmen sich die Abenteurer aber ziemlich intelligent und situationsangepaßt: Ist etwa einer der Gefährten schwer verwundet, wird die Heilerin auf eigene Faust versuchen (auch und gerade mitten im Kampf), ihm ein paar zusätzliche Hitpoints zukommen zu lassen. Auch die geographische Orientierungsfähigkeit müssen wir loben, denn selbst wenn man auf der Karte des jeweiligen Gebiets einen weit entfernten Punkt als Ziel anklickt, kommen die Charaktere praktisch immer früher oder später dort an – wenn auch nicht notwendigerweise auf demselben Weg.



Im Dungeon: Zwei widerliche Riesenspinnen fallen über die Gefährten her



Die Automap einer Region zeigt, welche Gebiete noch nicht erforscht sind

Das Drama zeigt sich in isometrischer 3D–Perspektive, die sehr detailliert, aber nicht immer unbedingt schön in Szene gesetzt wurde. Die Musikstücke gefielen mir deutlich besser, vor allem auch die Sprach–Samples sind atmosphärisch stimmig – wollen wir mal hoffen, daß hier bei der deutschen Version nicht wie so oft vorher wieder geschlampt wird. Mit der Steuerung schließlich kommt man schnell zurecht, auch wenn für manche Funktionen Extramenüs aufgerufen werden müssen – falls man nicht einen Shortcut gelegt hat. Interessant ist auch nicht zuletzt der Multiplayer-Modus, bei dem man mit bis zu sechs menschlich bzw. computergesteuerten Figuren das Spiel ganz normal bestreiten kann – zwischenzeitlich vereinsamte Charaktere dürfen dabei jederzeit von anderen Herrchen übernommen werden. *jn*



In Beregost geraten die Gefährten in eine heikle Situation – Zauberduell inbegriffen!

Name	Baldur's Gate
Genre	AD&D–Rollenspiel
Hersteller	BioWare/Interplay
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch in Arbeit
Anleitung	deutsch in Arbeit
Multiplayer	IPX, TCP–IP, Modem, Nullmodem, bis zu 6 Spieler

Minimal:
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 200 MB HD
Empfohlen:
P200, 32 MB RAM, 8x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	87%

GRAFIK	72%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	85%

SUPER



Joe Nettelbeck

„Baldur's Gate" ist ein Spiel, dessen Reize sich erst nach und nach erschließen. Mein erster Eindruck (damals noch anhand einer unfertigen Vor-Version) war z.B. der eines zwar komplexen und optisch ganz hübschen, aber nicht unbedingt überwältigenden Rollenspiels. Doch das ändert sich, wenn die Geschichte in Fahrt kommt, wenn man ein paar der interessanten Nebenjobs ausprobiert und auch erste Erfahrungen mit den unterschiedlichen Charakteren (im doppelten Wortsinn) und ihrer Skript–KI gemacht hat. Dieses Game lebt in erster Linie von den Einzelheiten, den Details, den liebevollen Kleinigkeiten, an denen man merkt, daß die Designer viel Arbeit in das Programm gesteckt haben. Und hat man einmal damit begonnen, sich mit den tapferen, zwielichtigen, dickköpfigen, verrückten, mit einem Wort lebendigen Helden herumzuschlagen – dann möchte man am liebsten gar nicht mehr damit aufhören! Aber es sind ja ohnehin schon Missionpacks geplant, von denen das erste im Frühjahr erscheinen soll...

Tomb Ra

Adventures of

Die Silicon-Queen des Action-Adventures beehrt erneut den heimischen Rechner

Alle Welt liebt Lara. Seit ihrem Debüt anno 1996 eroberte die weibliche Antwort auf Indiana Jones so manches Spielerherz, und inzwischen ist die virtuelle Power-Frau längst der unbestrittene Superstar der Computerspiele-Industrie. Die Lara-Manie treibt seltsame Blüten und die ihr zu Füßen liegende Fangemeinde ist in ihrem Wissensdurst so unersättlich, daß dem Geschöpf gar ein Lebenslauf auf den Polygon-Leib geschrieben wurde. Auch Hollywood hat die Qualitäten der „Ikone der Neunziger" (laut Newsweek) erkannt: Voraussichtlich Ende nächsten Jahres wird man dank Paramount Pictures eine Lara aus Fleisch und Blut auf der großen Leinwand bewundern können.

Mittlerweile kann die Lady mit den rauchenden Colts jedenfalls einen Bekanntheitsgrad verbuchen, um den sie so mancher Pop- oder Filmstar beneiden dürfte. Dementsprechend ist die Veröffentlichung des dritten „Tomb Raider"-Abenteuers ein fast ebenso bedeutsames Ereignis wie die Premiere eines neuen Steven-Spielberg-Films. Allein die Händlervorbestellungen von insgesamt 700 000 Exemplaren sprechen eine deutliche Sprache. Begleitet von einem beträchtlichen Medienrummel und ausufernden Marketing-Kampagnen klappert die Kultfigur also ein weiteres Mal exotische Schauplätze ab, wobei der Spieler die meiste Zeit nur die Kehrseite der resoluten Maid vor Augen hat.

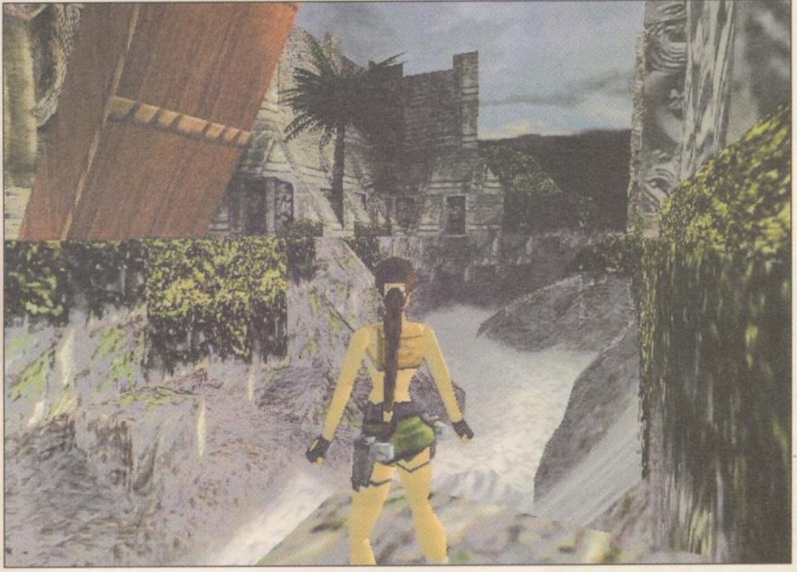
Diesmal stehen gleich mehrere Artefakte auf Laras Besorgungsliste, die von einem Meteor stammen, der seit langer Zeit im ewigen Eis der Antarktis begraben liegt. Die von Eingeborenen kunstvoll bearbeiteten Gesteinsbrocken aus dem All wurden 1834 von Seeleuten geborgen und auf der ganzen Welt verstreut.

Bei Ausgrabungsarbeiten sind Forscher nun nicht nur auf die Leiche eines Matrosen, sondern auch auf ein Tagebuch gestoßen, dessen Lektüre sie über die Existenz dieser Objekte in Kenntnis setzte. Für die Wissenschaft sind diese Meteoritensplitter von unschätzbaren Wert – und natürlich wird Lara damit beauftragt, die begehrten Mineralien zu beschaffen.

Die größte Neuerung bei „Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft" betrifft den Spielablauf. Konnten Abenteurer in den beiden Vorgängern die Level nur in vorbestimmter Reihenfolge bewältigen, so wird dem Spieler im dritten Teil diesbezüglich mehr Entscheidungsfreiheit zugestanden. Habt Ihr den ersten Abschnitt in Indien gemeistert, dürft Ihr wählen, welchem der drei folgenden Schauplätze (London, Nevada und Südpazifik) Ihr als nächstes einen Besuch abstattet. Früher oder später müßt Ihr allerdings ohnehin sämtliche Gebiete bereisen, um alle aus dem Meteoritengestein hergestellten Artefakte zu ergattern. Erst dann wird Euch nämlich der Zugang zur letzten Etappe gewährt, wo es



Während ihrer Tour durch den Dschungel kann Lara auch Bodennebel bestaunen

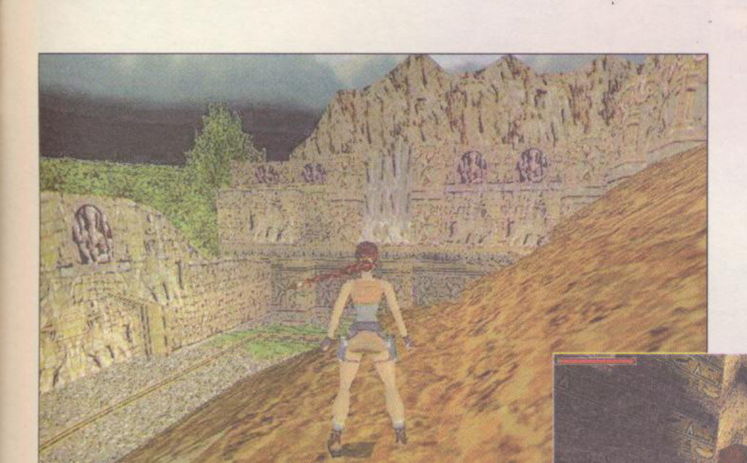


Wie kommen wir jetzt nur über diesen reißenden Fluß, ohne daß die Füße naß werden?

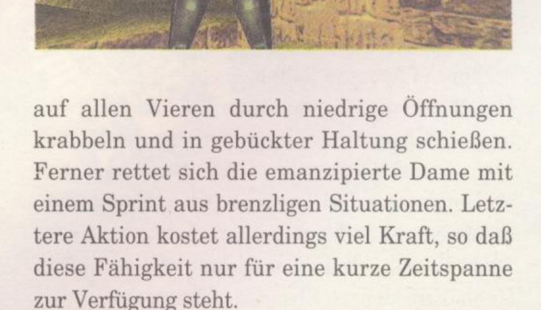


ider III

f Lara Croft



Die Lady darf wieder zahlreiche Örtlichkeiten besuchen





Die Zwischensequenzen wurden teilweise mit der Engine realisiert



Typisch: In Englands Hauptstadt regnet es natürlich wieder einmal

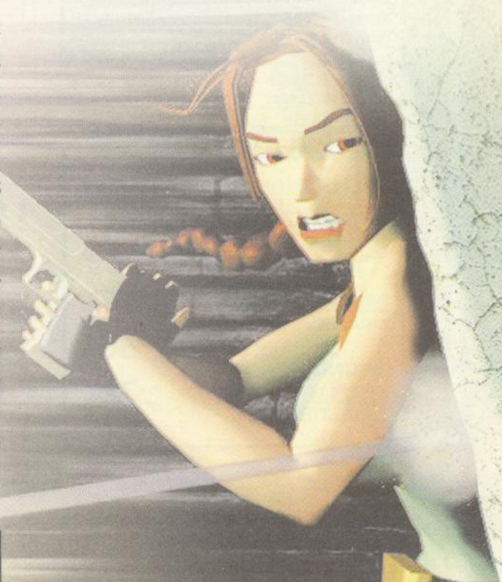
Lara schließlich in die Antarktis verschlägt. An dem eigentlichen Spielprinzip hat sich dabei jedoch nichts verändert. So muß die adrette Brünette wieder in jeder Szenerie die obligatorischen Schalter oder Hebel betätigen, sowie Schlüssel, Codekarten und spezielle Gegenstände finden, um Türen und Durchgänge zu weiteren Regionen öffnen zu können. Auch das altbekannte Verschieben von Felsblöcken ebnet abermals des öfteren den Weg in ein neues Areal. Bei ihrem Trip durch Londons U-Bahn-Schächte, düstere Tempelruinen, die berühmt-berüchtigte Area 51 in Nevada oder tiefsten Dschungel wird Laras körperliche Fitneß wieder auf eine harte Probe gestellt. Immerhin ist die agile Zopf-Amazone während ihrer einjährigen Pause nicht untätig gewesen und kehrt mit ein paar neuen Bewegungsmöglichkeiten auf den Monitor zurück. Zum Beispiel kann sie sich jetzt ducken,

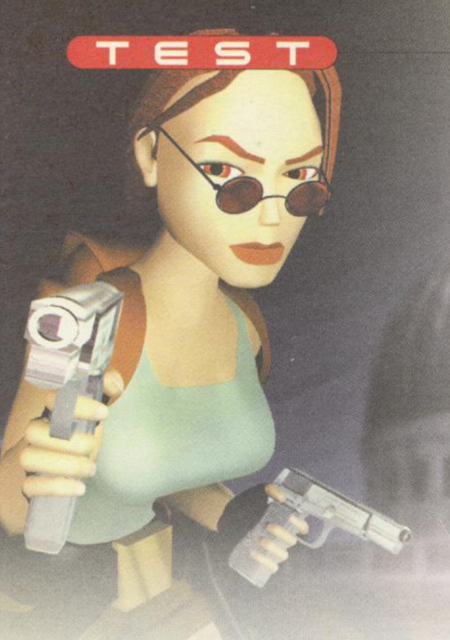


Mit einem Quad-Bike vollführt die Lady halsbrecherische Stunts

auf allen Vieren durch niedrige Öffnungen krabbeln und in gebückter Haltung schießen. Ferner rettet sich die emanzipierte Dame mit einem Sprint aus brenzligen Situationen. Letztere Aktion kostet allerdings viel Kraft, so daß diese Fähigkeit nur für eine kurze Zeitspanne zur Verfügung steht.

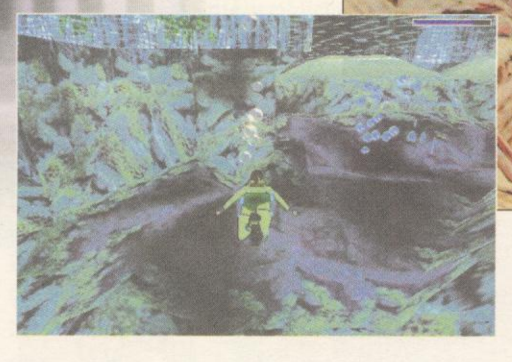
Natürlich sieht sich Lara in den Locations wie immer unzähligen Gefahren gegenüber, darunter Treibsand und Sumpf, Giftpfeile verschießenden Selbstschußanlagen, tückischen Unterwasser-Strömungen, alles niederwalzenden Felskugeln, Fallgruben etc. Abgesehen von derartigen Hindernissen behindern noch zahlreiche Widersacher die Erkundungsspaziergänge des schlagkräftigen Frauenzimmers. Neben gedungenen Mördern, Kanibalen, Militärpolizei und anderen Vertretern der menschlichen Spezies, wollen in Indien plötzlich zum Leben erwachende, steinerne Statuen der Aktrice den Garaus machen. Manches Tier ist unserer Heldin ebenfalls nicht wohlgesonnen. Tiger, Hunde, Echsen, Piranhas oder Geier sind über Laras Anwesenheit gar nicht erfreut, und dreiste Affen verstecken sogar nützliche Items wie Medi-Kits oder Fackeln. Kommt der Archäologin außerdem eine Schlange zu nahe, behandelt sie dieses Reptil um einiges respektloser als etwa ihr Kollege Dr. Jones. Um sich gegen plumpe Annährungsversuche





Aufgepaßt Lara, die Geier warten schon!

Unter Wasser sieht alles gleich viel schöner aus





Lara wird von einem zwielichtigen Typen bedrängt



Der Scherge will die Maid mit seinem Schlagstock vermöbeln

Name:	Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Core Design/Eidos
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
84%	–%

GRAFIK	77%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	72%

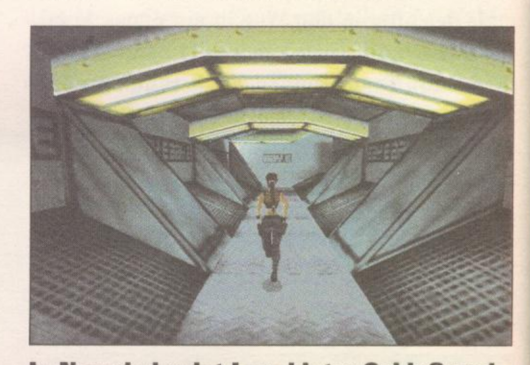
– egal welcher Art – zu wehren, besitzt die Protagonistin unterschiedliche Verteidigungswerkzeuge. Die beiden Pistolen mit unendlich viel Munition stecken natürlich wieder in ihrem Halster, und ferner kann das Superweib mit Hilfe einer Pump-Gun, einer Knarre Marke Desert Eagle, einem MP5, Uzis, Granaten- und Raketenwerfer sowie einer Harpune die Widersacher auf Abstand halten.

Damit sich die Grande Dame des Action-Adventures bei ihrer dritten Tour rund um den Globus keine Blasen läuft, stehen zuweilen – wie schon wie im zweiten Teil – ein paar Fortbewegungsmittel bereit. So heizt die coole Lady mit einem Quad-Bike durch die Landschaft oder kämpft in einem Kajak gegen Stromschnellen an.

Für den Abenteuer-Streifzug hat sich die Lady je nach Örtlichkeit außerdem neue Outfits zugelegt, so daß sie nicht immer nur mit Hot-Pants und türkisem Top durch die Gebiete turnt. Unter anderem macht sie London in einem scharfen Lederdreß unsicher, eine rote Thermojacke schützt sie vor der eisigen Kälte in der Antarktis und in Nevada trägt sie eine Tarnhose in Kombination mit einem schwarzen Bustier.

Optische Rafinessen wie detailliertere Wasseroberflächen, Lichteffekte in den verschiedensten Farben und Bodennebel gestalten das Design der Spielabschnitte von „Tomb Raider III" noch stimmungsvoller. Unterschiedliche Witterungsverhältnisse sowie der Rauch, der nach einem Schußwechsel aus der Mündung einer Waffe aufsteigt, verstärken zusätzlich die Atmosphäre. Außer ein paar FMV-Sequenzen wird die Storyline gelegentlich am Ende eines Levels durch mit der Spiele-Engine hergestellte Cut-Scenes weitergesponnen. Den traditionellen Übungsmodus, in dem Ihr Euch mit Laras Bewegungsmöglichkeiten vertraut machen und außerdem noch durch ihr imposantes Eigenheim wandern könnt, haben die Entwickler natürlich ebensowenig vergessen, wie den senilen Butler, der Euch während Eurer Gymnastik-Übungen hinterherläuft. *cis*

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte



In Nevada landet Lara hinter Schloß und Riegel. Klar, daß ihr die Flucht gelingt

GUT

Chris Peller

Bei Laras nunmehr drittem Abenteuer scheint den Entwicklern so langsam die Puste auszugehen. In einer Zeit, wo Programme wie „Heretic II" auf den Markt kommen, hätte auch der Grafik von „Tomb Raider III" eine Generalüberholung gutgetan. So aber kann man nur marginale Verbesserungen wahrnehmen, und das ist heutzutage einfach zu wenig. Die Level wirken, als hätte man sie aus quadratischen Bauklötzchen zusammengesetzt, und obendrein verunstalten häßliche Bitmap-Objekte die Optik. Außerdem ärgert man sich abermals über die häufigen Clippingfehler. Es ist wirklich kein schöner Anblick, wenn der Körper der Heldin zur Hälfte in einer Wand steckt. Bis auf die Möglichkeit, seine Reiserouten selbst zu bestimmen, gibt es ohnehin wenig Neues zu vermelden. Davon jedoch unbeeindruckt weiß das Spielprinzip aber immer noch zu fesseln. Wer also ausgiebig exotische Schauplätze erkunden möchte, dem bietet „Tomb Raider III" – nicht zuletzt durch seine erfreuliche Komplexität – wieder reichlich Gelegenheit dazu.

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64 oder auch die Top-Automaten aus den Spielhallen: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieletests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg.
Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir 9,50 Mark!

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 •

❑ 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 19,50 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20, Studentenabo DM 60,-). Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPE91

Bitte ausgefüllten Coupon an Video-Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089/200 281-22 faxen oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Enemy In

Eklige Aliens in



Willkommen in der Akademie: Hier lernen wir, das Spiel zu spielen...

Der Mensch hat einen Stammplatz auf den Speisezetteln der Aliens. Damit es Euch nicht so geht, müßt Ihr Eure Basis sauberhalten und alle aggressiven Eindringlinge eiligst ausmerzen.



Hübsch kompliziert: Im schweren Erzfahrzeug wimmelt es von Aliens...

Die Story ist altbekannt, hat aber noch nichts von ihrem Reiz verloren: Eine Alienrasse verschießt Sporen in den Weltraum. Eines dieser vakuumfesten Monstereier kommt durch und landet just auf einem Planeten, den Ihr gerade ausbeutet. Fünf Eurer Stützpunkte werden nach und nach von den hungrigen grünen Schleimwesen infiltriert. Diese sehen nicht nur den Original-Aliens von Alan Dean Foster (respektive H.R.Giger) verdächtig ähnlich, sondern sind auch ähnlich gefährlich und geschickt. In Enemy Infestation gliedern sich die Eindringlinge in Arbeiter, Jäger, Kämpfer und Königin. Die Queen fightet am heftigsten.

Unheiliger Schein: Über den Köpfen der Crewmitglieder zeigen sich die Waffen

Einfacher wird die Sache nicht gerade dadurch, daß Ihr nur eine Handvoll Personal zur Verfügung habt (siehe Textkasten „Die wichtigsten Protagonisten"), die anfangs schlecht bewaffnet sind. So schlecht, daß sie in ihrer Verzweiflung sogar zu Haarspray, TV-Fernbedienungen, Feuerlöschern, Insektenspray, Elektroschocker und Campinggas greifen.

Die Wirkung dieses bunten Waffenarsenals auf die Aliens muß nun in hochdramatischen Feldversuchen ausprobiert werden. Die Ergebnisse reichen dabei von wirkungslos über läppisch bis vernichtend. Allerdings gibt es auch kuriose Ergebnisse: Die Aliens ergreifen quietschend die Flucht, machen einen Satz nach hinten, schrumpfen, wachsen, vermehren sich oder fallen einfach plump um. Doch leider hat ein Spieler kaum Zeit, um das teils slapstickartige Geschehen zu genießen, zu sehr halten ihn die Aliens in Atem. Sogar die wirklich sehr phantasievoll gestylte und verschachtelte Basis mit Fitneßräumen, Kunststrand, Surfautomat, Bar, Billardraum und Schlafzimmern wird nur mit flüchtigen Blicken wohlwollend zur Kenntnis genommen. 26 atemlose Einzelaktionen – von Such- und Rettungsaktionen bis zur tapferen Abwehr von schieren Angriffsfluten – sind zu bestehen.

festation

bildschöner Basis



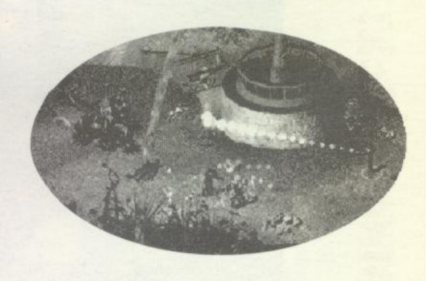
Vorsicht Falle: In diesem Raum erwischte es all' unsere Leute, snief...

Überlebenswichtig: Diese gelbgrünen Biostühle frischen Eure halbtoten Kämpfer wieder auf

Zwischendurch wird die Alientechnologie erforscht, um wirkungsvollere Waffen zu entwickeln. Ladegeräte füllen die leeren Waffen, Biostationen heilen angeschlagene oder bewußtlose Teammitglieder. Computerexperten bedienen die Terminals und aktivieren blockierte Schleusentüren; Techniker reparieren Maschinen und Roboter, die ebenfalls mitkämpfen sollen. Unterwegs darf medizinisches Personal die gröbsten Wunden flicken. Um die Station zu verlassen, steigen alle Mannschaften nacheinander in Schutzanzüge.

Die zu knackenden Rätsel wären eigentlich leicht, säßen einem nicht dauernd die Aliens in Echtzeit im Nacken. Zumal sich die Biester intelligent verhalten und schlecht in Hinterhalte locken lassen. Sie holen sogar Verstärkung und setzen die menschlichen Waffen ein. Auch schleppen sie bewußtlose Artgenossen zur Wiederbelebung weg – oder kapern sich ohnmächtige Menschen, um sie in üble Aliengewächse zu stopfen. Obendrein herrscht oft Zeitnot, da Explosion

Hoppla: Bomben und Raketenwerfer erledigen gerne Freund & Feind



Die wichtigsten Protagonisten

In Enemy Infestation habt Ihr nur die Standardbesatzung der Basis zur Verfügung. Darunter sind zwar auch einige Soldaten, aber hauptsächlich ziviles Personal wie Wissenschaftler und Techniker. Sogar ein Barkeeper und einige Roboter gesellen sich später zu Eurem Trupp. Jeder Charakter hat Spezialkenntnisse, Stärken und Schwächen. Kämpfen, Heilen, Waffen entwickeln, elektronische Barrieren und Computer manipulieren oder die Aliens erforschen, sind hier die wichtigsten Künste, die Euer Team zur Bewältigung der Missionen braucht.

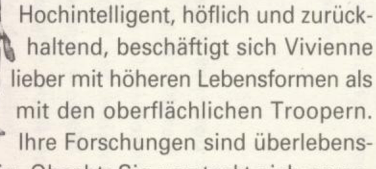
In jedem Level habt Ihr eine kleine Personengruppe zur Verfügung, mit der die jeweilige Aufgabe zu lösen ist. Ab und an könnt Ihr weitere Teammitglieder unterwegs auflesen oder von den Aliens befreien. Maximal schwillt Euer Team auf 20 Mitglieder an – eigentlich zu viele, um sie solo zu beherrschen. Hier stellen wir Euch kurz die fünf am häufigsten eingesetzten Protagonisten vor:

Commander Emile Batista



Der furcht- und humorlose Obersoldat gilt als bester Kämpfer der Basis. Mit einem Lachen stürzt er sich heldenhaft auf seine Feinde – um dabei oft genug hopps zu gehen.

Biologin Vivienne Pincus



Hochintelligent, höflich und zurückhaltend, beschäftigt sich Vivienne lieber mit höheren Lebensformen als mit den oberflächlichen Troopern. Ihre Forschungen sind überlebenswichtig. Obacht: Sie versteckt sich gerne.

Trooper Jethro Frost



Bei ihm handelt es sich um den Prototypen eines Soldaten. Uniform, Job und Action sind sein Leben – untätig in der Ecke herumstehen mag er überhaupt nicht.

Technikerin Bonnie Banks

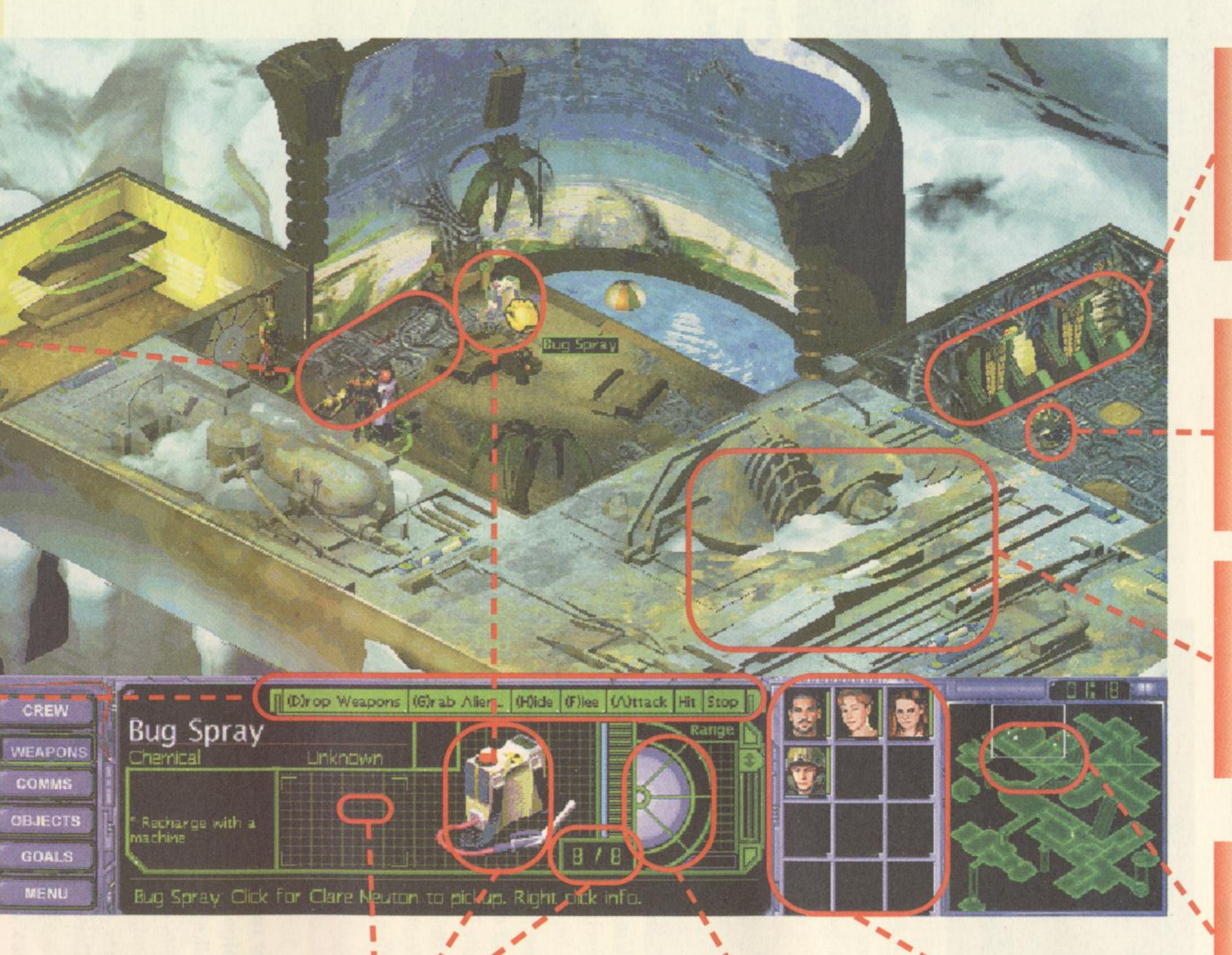


Das junge und naive Mädchen wurde mit einem Computerchip in ihrem Mund geboren. Ihre Welt besteht nur aus Bits und Bytes. Aliens sind für sie blinkende Punkte auf dem taktischen Display.

Trooper Rochel Anderson

Rochel ist ein kopfgesteuerter Typ. Als Kämpferin geht sie überlegt vor. Das macht sie tougher als manchen männlichen Haudegen.

Auf einen Blick: Enemy Infestation



Diese Apparaturen heilen Eure Kämpfer. Sogar ohnmächtige Kollegen können hierher geschleppt und wiederbelebt werden.

Einzelne Aliens stellen keine große Gefahr dar. Erst Gruppen und die größeren Jagdexemplare gehen Euren Mannen ans Leder.

Räume, die noch nicht betreten wurden, haben undurchsichtige Dächer. Erst beim Betreten erfahrt ihr, wer oder was sich darin aufhält.

In der Basis-Übersicht werden Menschen mit gelben und Aliens durch rote Punkte dargestellt.

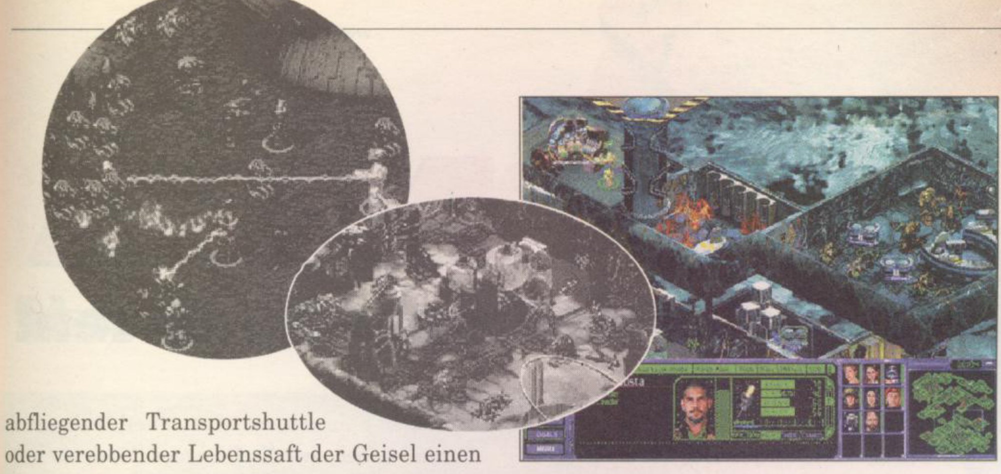
Tote Aliens können, solange sie noch grün sind, weggetragen werden. Verweste Körper werden grau dargestellt und verschwinden nach einiger Zeit.

Mit der kontextsensitiven Befehlsleiste gebe ich einzelnen Leuten exakte Befehle. Sie können ihre Waffe wegwerfen, ein totes Alien aufgreifen, bei jeder sich bietenden Gelegenheit Deckung suchen, aus dem Kampf fliehen, nahe Aliens grundsätzlich attackieren, eine Tür bewachen, Gewebeproben nehmen, Forschen, Computer aktivieren oder ihre aktuelle Tätigkeit abbrechen.

Gegenstände wie dieses Bug Spray liegen in einigen Räumen herum. Ein Teammitglied kann sie aufsammeln (gelbe Hand) und gegen die Aliens einsetzen. Sobald die Wirkung klar ist, wird es dort angezeigt, wo jetzt noch Unknown steht. Die 8/8 rechts unten zeigt die Ladungen an.

Alien-Requisit: Der Entfernungsmesser zeigt sich nähernde Aliens an.

Alle aktuellen Teammitglieder in der Übersicht. Die grünen Balken zeigen den Gesundheitszustand.



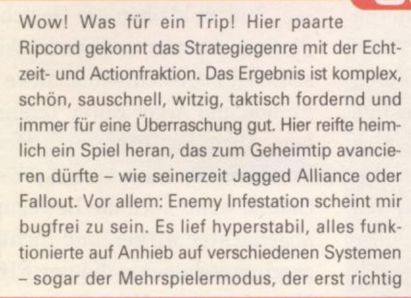
Heiße Sache: Jede Waffe zeitigt andere Effekte. Doch erst mit den verbesserten Versionen der effektiven Waffen solltet Ihr auf eine Übermacht feuern, statt Fersengeld zu geben...

abfliegender Transportshuttle oder verebbender Lebenssaft der Geisel einen unerbittlichen Timeout bedeuten. Während Ihr Eure Waffen verbessert, entwickeln die Aliens Tarnvorrichtungen – erst sind sie nur verschleiert zu sehen, später sogar ganz unsichtbar. Wer solche schweren Aufgaben nicht alleine meistern will, besorgt sich in zehn Multiplayer-Szenarien (angepaßt an die Rechnerleistung) bis zu drei Mitkämpfer (via LAN oder Internet), um die Aliens gemeinsam besser in die Zange nehmen zu können. Eine Chat-Funktion hilft dabei. *rm*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 6x-CD, 800x600-Grafik
Empfohlen: P233, 64 MB, 12x-CD

Name:	Enemy Infestation
Genre:	Echtzeittaktik
Hersteller:	Ripcord/Panasonic
Schwierigkeit:	hoch
Preis:	cirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	bis 4, LAN, Internet

GUT



Ralf Müller

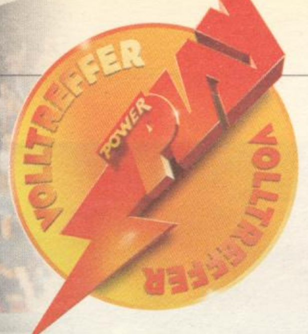
Wow! Was für ein Trip! Hier paarte Ripcord gekonnt das Strategiegenre mit der Echtzeit- und Actionfraktion. Das Ergebnis ist komplex, schön, sauschnell, witzig, taktisch fordernd und immer für eine Überraschung gut. Hier reifte heimlich ein Spiel heran, das zum Geheimtip avancieren dürfte – wie seinerzeit Jagged Alliance oder Fallout. Vor allem: Enemy Infestation scheint mir bugfrei zu sein. Es lief hyperstabil, alles funktionierte auf Anhieb auf verschiedenen Systemen – sogar der Mehrspielermodus, der erst richtig Spaß macht. Warum gebe ich dann um alles in der Welt nur ein „Gut"? Ganz einfach: Im Solospiel gehört es zu den verflucht rattenschwersten und anstrengendsten Reibereien, die ich seit Earth 2140 über mich ergehen lassen mußte. Es gibt Enemy-Level, die ich selbst nach fünf Anläufen noch nicht knacken konnte. Es macht trotzdem viel Spaß, zumal Humorgehalt und Atmosphäre (unheimlich-enervierende Musik) super zum Thema passen. Aber meine Güte, es artet einfach in Arbeit aus. Puh!



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	84%

GRAFIK	78%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	81%



NBA

Basketball vom Feinsten!

Zum fünften Mal wird die NBA von EA Sports versoftet

Zumindest in Europa ruht der große finanzielle Erfolg von Electronic Arts auf drei Standbeinen, die allesamt von der Tochter EA Sports in Nordamerika produziert werden. Den Test zur grandiosen Eishockeysimulation NHL 99 konntet Ihr schon letzten Monat lesen, FIFA 99 wird in dieser Ausgabe bejubelt und nun ist auch noch NBA 99 an der Reihe, unter die Lupe genommen zu werden. Vielleicht mangels ernstzunehmender Konkurrenz gehört die Basketballserie von EA Sports eigentlich zu deren schwächeren Produkten, was allerdings nicht viel heißen soll, hat doch auch der Vorgänger NBA 98 einen Power-Play-Volltreffer abgesahnt. Wirklich bahnbrechend wie z.B. FIFA 98 oder Frankreich 98 war das Basketballspiel allerdings nicht, durch grundlegende Änderungen bei Grafik und Gameplay will der Sportspielentwickler Nummer Eins mit der Neuauflage aber wieder ein weiteres Produkt in sein All-Star-Team einreihen. Eigentlich ganz klar, daß Ihr in einem Spiel von EA Sports alle Daten aus der realen Sportwelt wiederfindet. Deutsche Fans, die während der Playoffs gewöhnlich ihre Nächte vor dem Fernseher durchwachen oder haufenweise Geld bei ihrem Comic-Händler für importierte NBA-Sammelkarten anlegen, werden sich freuen, alle Teams und Spieler der Saison 97/98 vorzufinden. Doch nicht genug mit umfangreichen Statistiken, originalen Spielern, Attributen und Uniformen, diesmal haben sich die Designer in puncto Realismus selbst übertroffen. Nach Fotovorlagen der insgesamt etwa 400 Profis wurden von den Grafikern mit einem mächtigen Design-Tool sämtliche Spielerköpfe originalgetreu ins Spiel gebracht. Kenner der Materie brauchen also erst gar nicht den Namen ihres Lieblingsathleten auf dem Trikot lesen, um zu wissen, wen sie da über das blankgewienerte Parkett laufen lassen. Zudem bleiben die Gesichter während der Partie nicht starr und ausdruckslos, zirka 30 verschiedene Gesichtsausdrücke lassen Euch an Freude und Ärger Eurer Teammitglieder teilhaben. Auch die Dribblings, Monsterdunks oder Freudenausbrüche der Spieler sind ein optischer Genuß, wenn auch die Bewegungen ein bißchen abgehackter wirken und nicht ganz so überragend aussehen wie die der FIFA-99-Fußballer. Um nicht nur NBA-Experten, sondern auch Freunden flotter Sportaction zu ein paar Körben zu verhelfen, ist NBA Live 99 in zwei unterschiedlich anspruchsvollen Modi spielbar. Die Arcadevariante erlaubt einen flotteren Spielablauf mit schnelleren Würfen, übertriebenen Monsterdunks, einer voreingestellten lockeren Auslegung des Reglements und teilweiser Vernachlässigung der Spielerattribute. Im Simulationsmodus bekommt Ihr dagegen den Sport so



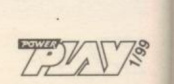
Der 3-Punkte-Wettbewerb ist eine witzige Mulitplayer-Alternative



Der Freiwurf wird durch Doppelklick ausgeführt



Natürlich ist auch der größte deutsche Basketballexport mit von der Partie



Live 99

Nur live ist's noch schöner



Habt Ihr die Ermüdung in den Optionen erlaubt, werden Eure Spieler im Lauf der Partie schlapp

Statistiken ohne Ende: Hier Ort und Anzahl sämtlicher Korbversuche





Im Training könnt Ihr's den Streetballkids zeigen

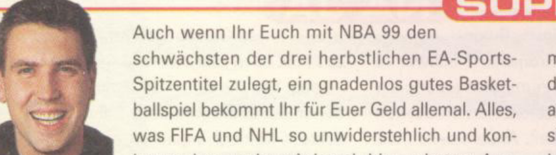


Antoine Walker (Boston Celtics) zwängte sich ins Motion-Capture-Outfit

geliefert, wie er wirklich ist, mit allen Feinheiten, die zu verstehen wohl nur ein US-Bürger oder Hardcore-Freak in der Lage ist.
Dank der einfachen Steuerung lassen sich die Spieler nach kurzer Eingewöhnungsphase recht exakt durch die Halle führen und zu allerlei Aktionen bewegen. Neben einem Sprintbutton, der die Kondition des Athleten bei Dauerbetätigung natürlich stark beansprucht, sind auf dem Gamepad je sechs Tasten für das Offense- und Defense-Spiel belegt. Neben Werfen oder Passen habt Ihr im Angriff auch die Möglichkeit, die Ballabgabe anzutäuschen oder kleine Dribbelkunststücke aufs Parkett zu legen. Verteidigt wird durch gegnernahes Armgefuchtel, einen nicht ganz regulären Hand-Check oder Hochspringen. Die zu führenden Spieler lassen sich natürlich auch durchwechseln (so Ihr Euch zu Anfang nicht für eine feste Position entschieden habt und nur ein Mannschaftsmitglied befehligt). Die Auswahl der Teamstrategien während des Matches könnt Ihr entweder dem Rechner überlassen oder von Hand wählen, umfangreiche Taktikmenüs bieten alles, was der Spielführer in Euch begehrt. Auch an Zwischen- und Nachspielstatistiken wird nicht gespart, Ihr könnt beliebig Vergleiche zwischen Teams oder Spielern ziehen, Euch angucken, wie oft und von wo aus jeder Eurer Stars auf den Korb gezielt hat oder mittels Bildschirm-Taschenrechner Eure ganz individuellen Statistik-Formeln entwickeln. Unterlegt wird die aufgeheizte Atmosphäre in der Halle vom Quietschen der Schuhe, Johlen der Menge und den weisen Kommentaren eines Michael Körner, der es vielleicht doch mal mit koffeinhaltiger Cola probieren sollte. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger

Name	NBA Live 99
Genre	Basketballsimulation
Hersteller	EA Sports
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner (4), (Null)modem , IPX



SUPER



Stephan Freundorfer

Auch wenn Ihr Euch mit NBA 99 den schwächsten der drei herbstlichen EA-Sports-Spitzentitel zulegt, ein gnadenlos gutes Basketballspiel bekommt Ihr für Euer Geld allemal. Alles, was FIFA und NHL so unwiderstehlich und konkurrenzlos macht, wird auch hier geboten. Ausufernde Daten und Statistiken, peppig-poppige Sounds (diesmal z.B. von Jamiroquai), eine einsteigerfreundliche Steuerung, die sich einem bei längerer Beschäftigung immer weiter erschließt und vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die Anfangserfolge zulassen, aber auch meisterliche Spieler herausfordern. Grafisch ist der Titel ebenfalls sauber in Szene gesetzt, wenn auch die Polygonkörper ein bißchen kantig geraten sind, die Gesichter einen leicht stupiden Ausdruck haben und die Sportler manchmal etwas unbeholfen über das Feld ruckeln und zuckeln. Wer also Basketball liebt, bekommt hier die beste Simulation des Jahres, wer dem Ami-Sport noch nicht allzuviel abgewinnen kann, sollte erst mal probespielen.

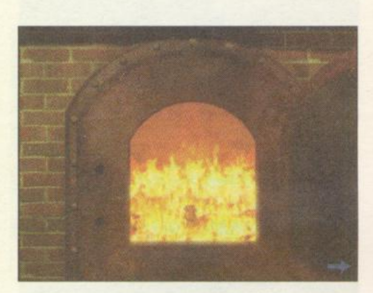
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	89%

GRAFIK	87%
SOUND	84%
SPIELTIEFE	67%

Blackstone Chronicles

John Sauls Trip ins Irrenhaus – jetzt auch für Computerspieler



Ah, was brutzelt denn da in diesem Höllenfeuer?



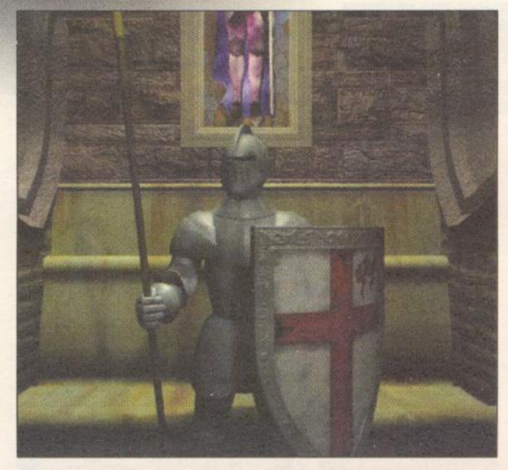
Ein Ort für Queen Mum – aber für unsereins?

Name	Blackstone Chronicles
Genre	Render-Adventure
Hersteller	Legend/Red Orb/Mindscape
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch in Arbeit
Anleitung	deutsch in Arbeit
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
58%	–%

GRAFIK	83%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	45%



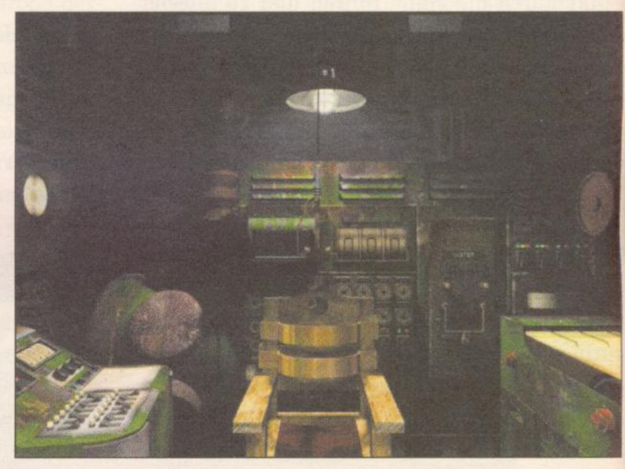
Mit acht Beinen wäre er eine Kreuzspinne – so ist er halt ein Kreuzritter...

Die Blackstone-Chroniken von John Saul erschienen hierzulande vor ein paar Jahren in Form von sechs Fortsetzungs-Schmalbüchern. Darin geht es um ein kleines amerikanisches Städtchen mit einer verfluchten Irrenanstalt, deren einstiger Boß Professor Metcalf aus dem Reich der Toten heraus viele böse Dinge tut. In der nun vorliegenden Adventurefassung wird die Geschichte sowohl fortgesetzt als auch noch einmal wiedergekäut: Metcalfs Sohn Oliver hat inzwischen selber einen Sohn, und dieser wird vom vergeistigten Großpapa entführt. Keine Frage, daß Olli die einstige Irrenanstalt, die jetzt nur noch ein Irrenanstalts-Museum ist, nach seinem Sprößling absuchen muß.

Bald stellt er fest, daß die meisten Räume nach wie vor von den Geistern ihrer einstigen Bewohner heimgesucht werden – und die erzählen ihm gerne allerlei, sobald er ihnen einen Gefallen tut. Das ist nun allerdings etwa so gruselig wie eine kalte Pizza – der einzige Schauder, der einen ab und an noch beschleicht, rührt daher, daß manche der hier exerzierten „Behandlungs"-Praktiken wohl tatsächlich früher üblich waren und zum Teil noch sind.

Optisch sieht das Spiel sehr gut aus (wenn man die hanebüchenen Ladezeiten außer acht läßt, die schon bei einer simplen Vierteldrehung entstehen), man bewegt sich im „Myst"-Stil von Bild zu Bild und kann sich dann auf den Ruhepunkten drehen. Die Musik klingt schön düster, die Effekte sind zwar eher spärlich gestreut, hören sich dafür aber wirklich überzeugend an, und mit der Maus steuert man Oliver problemlos durch das Anwesen. *jn*

Minimal: P166, 32 MB RAM, 8x CD, 200 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 12x CD



Hier wäre die höfliche Aufforderung, man möge doch Platz nehmen, überaus unpassend...

NA JA



Joe Nettelbeck

Welches Spiel ist langweiliger: „Byzantine" oder „Blackstone Chronicles"? Schwer zu sagen. Während ersteres zumindest anfänglich halbwegs spannend ist, verbreitet letzteres schon zu Beginn biedere Müdigkeit. Andererseits muß man ihm handwerklich solide designte Rätsel attestieren, während der Byzantiniker doch gern etwas wirr wirkt. Wer also auf Plüsch und Plunder steht, mag sogar einen gewissen Gefallen an dem Game finden. Ich persönlich muß gestehen, daß ich mir das Blackstone-Thema doch lieber in Buchform zu Gemüte geführt habe – auch wenn es selbst da zu kaum mehr als gelinder Gänsehaut getaugt hat. Die sterile Großväterlichkeit der Render-Bilder aber raubt dem Teil noch den letzten Schreck. Komisch eigentlich, man sollte doch meinen, daß Bob „Eric the Unready" Bates von Legend ein Profi ist, der dem Spiel etwas mehr Pep hätte verleihen können und sollen – aber vielleicht hat ja Saul persönlich seine Finger im Spiel gehabt, und der war sich möglicherweise nicht darüber im klaren, daß Bücher Bücher und Spiele Spiele sind...

Byzantine

Schmuggler gehen über Leichen – wenn das keine Kunst ist!


Auf welches Knöpfchen drücke ich denn da?


Sind sie dorisch? Oder ionisch? Oder gar korinthisch?

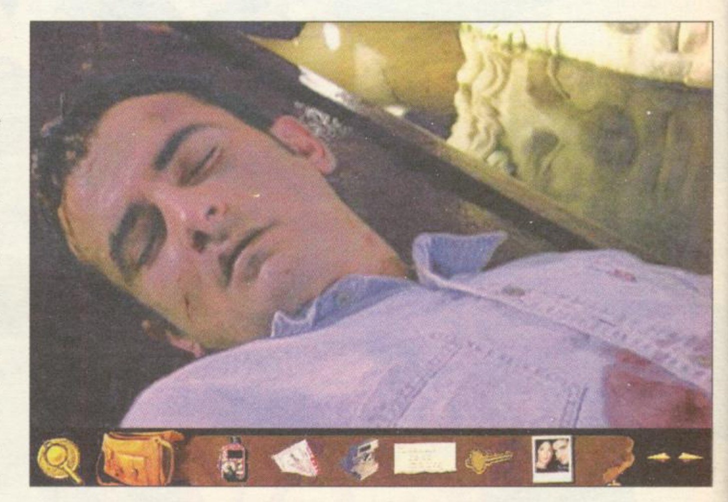
Name	Byzantine
Genre	Video-Adventure
Hersteller	Discovery Channel/Egmont Interactive
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
52%	–%

GRAFIK	65%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	50%

Der Spieler findet sich in diesem Multimedia-Adventure in der beliebten Rolle eines Journalisten auf der Jagd nach der endgültigen Story wieder. Die will sich jedoch nicht recht erhaschen lassen, also kommt uns eine E-mail aus Istanbul gerade recht. Emre, ein alter Freund des Journalisten, meldet sich da und fordert dringend Unterstützung an. Er sei einem mächtig mysteriösen Geheimnis auf der Spur und benötige Hilfe. Keine Frage, kaum ist die Tintenstrahler-Tinte trocken, schon sitzen wir im Flieger zur Hauptstadt der Moscheen und Basare. Die Reise steht aber unter keinem guten Stern, denn Emre ist verschwunden, als der Spieler endlich ankommt – und kurze Zeit später ist er nicht nur einfach verschwunden, sondern richtig tot. Erste Spuren deuten auf eine Kunstschmuggler-Bande, und damit endet eigentlich auch schon der interessante Teil der Story, denn fortan befaßt man sich hauptsächlich mit ottomanischen Antiquitäten, was ungefähr so interessant ist wie ein Museumskatalog.


Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben...

Die Sprachausgabe des Spiels wurde ordentlich lokalisiert, auch die Musik klingt hübsch exotisch. Das Auge hingegen wurde nur sehr durchwachsen bedacht: Die Videos der Zwischensequenzen beispielsweise sind okay, im Spiel selber aber sind die Routinen oft überfordert, was sich besonders deutlich zeigt, wenn komplexe, ornamentale Umgebungen dargestellt werden. Dafür geht die Steuerung in Ordnung: Man kann zwar nur schrittweise von Bild zu Bild gehen, sich dann aber stufenlos drehen und auch nach oben bzw. unten schauen. Lediglich die Hotspots für die jeweiligen Ausgänge aus einer Szene sind manchmal arg willkürlich verteilt... *jn*


Auch der Cyberspace rettet uns nicht vor der Kultur

Minimal: P90, 16 MB RAM, 4x CD, 55 MB HD
Empfohlen: P133, 32 MB RAM, 8x CD

Oh Herr, solltest du tatsächlich gewollt haben, daß ich in diesen Heiligen Hallen nach Mördern fahnde?

NA JA


Joe Nettelbeck

Einer von diesen wildgewordenen Bildungsbürgern kam eines Tages auf die Idee, daß man den verblödeten Computerkids etwas Kultur näherbringen müsse. Und damit die Gören die bittere Pille auch schlucken, hat er sie ganz geschickt in einen Krimi eingewickelt; merkt ja eh keiner. So oder ähnlich muß sie wohl ausgesehen haben, die Geburtsstunde von „Byzantine". Dabei macht sich das Spiel auf den ersten 100 Metern gar nicht schlecht: ein mysteriöser Mord, eine schändliche Verschwörung und noch etwas Hightech-Thrill – na bitte, warum nicht? Dann aber verflacht die Chose zusehends zu gepflegter Kunstgeschichtler-Langeweile. Nee, das muß ich nicht haben. Hinzu kommt, daß das Spiel am bestens bekannten Video-Adventure-Syndrom leidet: Wenn man digitalisierte Video-Szenen als Vorlage für ein Adventure benutzt, dann muß man schon einen riesigen und irre teuren Aufwand betreiben, damit es nach etwas aussieht. Hier können leider nur die Zwischensequenzen überzeugen, die eigentliche Spielgrafik wirkt dagegen oft eher laienhaft.

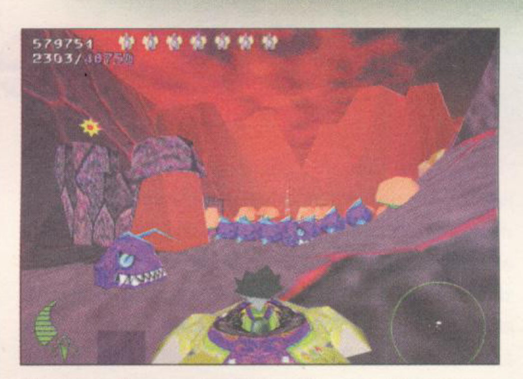
Centipede

Nachdem Hasbro sich vor einigen Monaten für eine bescheidene Summe sämtliche Atari-Rechte zulegte, steht uns nun mit Centipede die erste Neuauflage eines klassischen Prinzips aus der Urzeit der Videospielunterhaltung ins Haus. Für alle, die sich nicht mehr an das Chitinmonster erinnern können oder noch nie seine Bekanntschaft gemacht haben, hier eine kurze Beschreibung: Ihr steuert einen kleinen Gleiter am unteren Bildschirmende und ballert alles ab, was Euch entgegen kommt. Das sind zunächst die segmentierten Hundertfüßer, die sich von oben herab durch einen Pilzwald schlängeln. Immer, wenn sie auf eine Seite des Spielfelds oder einen Pilz treffen, machen die Tierchen kehrt und rutschen ein bißchen näher zu Euch runter. Trefft Ihr das Biest mittig, so teilt es sich in zwei Hälften, die sich weiter auf Euch zubewegen. Da sich getroffene Segmente in Pilze verwandeln, ist bald der ganze Schirm von den Dingern übersät. Stoßt Ihr mit dem Centipede oder anderen Feinden wie der Spinne, die immer wieder mal auftaucht, zusammen, ist ein Leben futsch. So geht das die ganze Zeit, und an diesem hektischen Spielchen könnt Ihr Euch auch in der Neuauflage vergnügen, die bis auf den schrägen Blickwinkel (statt der Vogelperspektive) samt Soundeffekten nah am Original bleibt.

Der zweite Spielmodus bietet keinen endlosen Geschicklichkeitstest, hier entführt Euch eine Story in fünf Landschaften zu je fünf bis sechs Level, an deren Ende die Vernichtung der Hundertfüßer-Königin steht. Ihr seht Euren Gleiter, den Scooter, von oben und bewegt Euch mit ihm durch eine farbenfrohe 3D-Comicwelt, die nicht nur von Pilzen aller Schattierungen, sondern auch von einer Handvoll kleiner Männchen besiedelt ist. Euer Auftrag ist zum einen, die Hundertfüßer und anderes Getier auszurotten, zum anderen die Männchen und ihre Behausungen zu schützen. Habt Ihr in einem Gebiet ein paar Angriffswellen überstanden, öffnet sich eine Türe oder senkt sich eine Brücke zu einem neuen Schlachtfeld. Unterstützt wird Eure Arbeit durch Extrawaffen, die blinkende Pilze bei Beschuß freigeben oder da und dort versteckt sind. Zudem müßt Ihr manchmal sogenannte Talismane finden und aufsammeln. Bei Berührung mit den Monstern oder den Bomben, die Fluginsekten vom Himmel regnen lassen, verliert Ihr eines Eurer Bildschirmleben. Habt Ihr allerdings am Ende des Levels Eure Sache gut gemacht, warten Extra-Scooter auf Euch. *sf*



Im Splitscreen könnt Ihr zu zweit Ungeziefer ausrotten



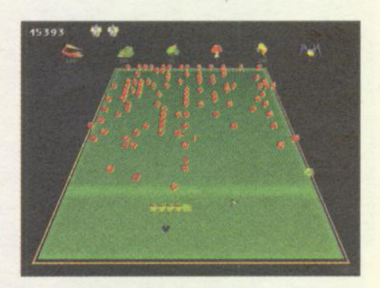
Auch in Ego- oder Third-Person-Perspektive könnt Ihr den Centipede attackieren

Minimum: P133, 16 Mb RAM
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 3D-Karte

Der Taschengeld-vernichtende Hundertfüßer der frühen Achtziger kehrt zurück



In der Eiswelt müßt Ihr Iglus beschützen



Altes Spiel, neue Ansicht

Name	Centipede
Genre	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Hasbro Interactive
Schwierigkeit	einfach
Preis	ca. 100 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen, TCP/IP (2)

GEHT SO



Stefan Freundorfer

Das grundsätzliche Problem bei der Neuauflage von Spielprinzipien, die bald 20 Jahre auf dem Buckel haben, ist, daß sich heutzutage meist nur noch Freaks dafür erwärmen können, die ihre Kindheit in der Spielhalle verbracht haben. Auch Centipede ist so ein Fall. Der Automat war wegen der spartanischen Hardware wenig abwechslungsreich, aber anno seinerzeit dennoch ein Münzgrab von hohem Suchtpotential. Heutzutage kräht jedoch kein Hahn mehr danach. Hasbro gelingt es zwar, die Thematik durch den Adventure-Modus aufzupeppen und mehr zu bieten als den selben alten Hut in 3D, für die Endneunziger genügt das aber leider nicht ganz. Übrig bleibt zum Schluß nämlich doch nur ein Ballerspiel ohne große Überraschungen und ohne die gewisse Spannung, die nötig wäre, sich länger als einen verregneten Nachmittag lang mit dem Titel zu beschäftigen. Hinzu kommt die unglücklich aufgemotzte, klassische Version. Für den Fan wäre die originale Automatenansicht sicher schöner gewesen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
65%	65%

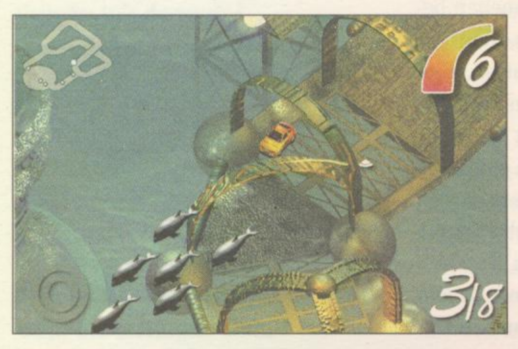
GRAFIK	66%
SOUND	59%
SPIELTIEFE	41%

Excessive Speed

Smart, Lupo und Konsorten... Mini-Autos sind voll im Trend



Dank Mine raucht ein Konkurrent ab



Eine Strecke führt durch unterseeische Röhren

Name	Excessive Speed
Genre	Rennspiel
Hersteller	Iridon/ Topware Interactive
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Splitscreen (4)

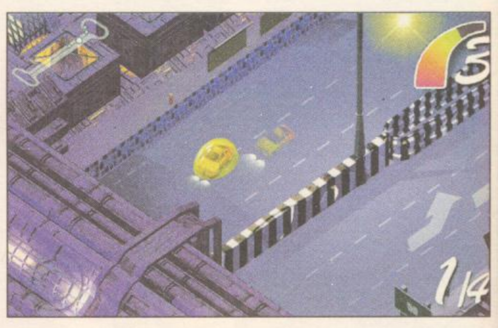
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
71%	73%

GRAFIK	69%
SOUND	63%
SPIELTIEFE	40%

Spiele mit motorisierten Winzlingen als Akteure, die sich einander beharkend durch die Landschaft düsen, waren bisher eigentlich eine Spezialität von Codemasters. Nach mehreren Auftritten auf der Playstation konnten mit Micro Machines V3 dieses Jahr auch die PC-Spieler vergnügliche Runden mit den Matchbox-Autos drehen. Dem witzigen Spielprinzip hat sich nun auch der schwedische Publisher Iridon angenommen, deren Produkt bei uns von Topware Interactive an das Kind im Mann gebracht wird.

Am meisten erinnert bei Excessive Speed der Blickwinkel auf die kleinen Flitzer an die englische Konkurrenz. Die von den kurvigen Strecken durchsetzten Landschaften sind allerdings nicht Alltagssituationen entnommen, sondern entspringen allesamt der Phantasie der Entwickler. Durch einen Schrottplatz, eine Raumstation, eine verlassene Mine, ein verwunschenes Städtchen und viele weitere bunte Szenerien führen die insgesamt 14 Kurse. Anfangs habt Ihr allerdings nur zwei Strecken und zwei von sechs Wägelchen mit durchschnittlicher Fahrleistung zur Verfügung. Erobert Ihr in drei verschiedenen Rennmodi den ersten Platz, so wird jeweils ein weiterer Kurs freigeschaltet. Dazu müßt Ihr Euch beim Einzelrennen gegen fünf Konkurrenten, beim Time Trial und Dynamit-Rennen gegen je einen Ghost durchsetzen. Nur beim Wettbewerb gegen die physisch vorhandene Konkurrenz warten eine Unmenge Power-Ups auf der Strecke, um von Euch zum weiteren Gebrauch aufgesammelt zu werden. So kommt Ihr in den Genuß defensiver Extras wie einer Füllung Nitro, kurzzeitiger Sprungfähigkeit, eines Schutzschildes oder zusätzlicher Energie. Ist nämlich Eure Schadenstoleranz durch häufiges Anbandeln, Auffahren oder den Waffeneinsatz der Gegner auf Null geschrumpft, explodiert das Gefährt und erscheint erst kurze Zeit später wieder auf der Strecke. Durch die offensiven Power-Ups kommt Ihr dagegen zu dem unzweifelhaften Vergnügen, die Konkurrenten durch Raketen, Minen, Öllachen oder Eisbomben von den vorderen Plätzen zu vertreiben. Wirklich gemein ist das Dynamit-Rennen, bei dem Ihr zwar nur ein einziges Mal den Kurs umrunden müßt, Euch Euer Gefährt und die Siegeshoffnungen aber schon beim leichten Touchieren der Bande in Rauch auflösen.



Mit Schutzschild rast sich's sorgenfrei

Vom Fahrverhalten her erinnern die PS-Zwerge am ehesten an Go-Karts, besonders das Ein- und Ausfahren der Kurven bedarf einiger Übung, um nicht zu stark abzudriften bzw. zu viel Schwung zu verlieren. Um leichter zu handhabende und flinkere Fahrzeuge verwenden zu dürfen, müßt Ihr Euch erst mal kräftig anstrengen und in einem Grand Prix-Modus auf fünf zufällig ausgewählten Kursen den Sieg davontragen. *sf*

Minimum: P133, 16 MB RAM
Empfohlen: P166, 32 MB RAM

GUT



Stephan Freundorfer

Puh, zunächst hat mich dieses Spiel ganz schön gestreßt. Die Gegner sind wirklich nicht von Pappe, und das richtige Handling und der Streckenverlauf wollen erst einmal gelernt sein. Kennt man aber nach einer Weile die verschiedenen Power-Ups und hat mögliche Abkürzungen ausfindig gemacht, besitzt man doch recht gute Chancen, sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen. Im Grunde ist Excessive Speed zwar nur ein kleines, actionlastiges Simpelrennspiel, durch die vielen Waffen kommt aber eine gehörige Portion Laune auf, und die ordentliche Zahl unterschiedlicher Strecken motiviert ein gutes Weilchen. Besonders gelungen finde ich das Qualifizierungssystem mit den jeweils drei Prüfungen, die etwas Abwechslung in die ewig gleiche Freischaltroutine der Arcade-Rennspiele bringt. Excessive Speed ist zwar nicht ganz so hübsch und niedlich wie der große Bruder Micro Machines, eine preiswerte und lohnende Alternative ist das Spiel aber allemal (besonders, wenn Ihr Euch gern zu viert vor den Monitor quetscht).

Space Bunnies Must Die!


Fängt Allison zu tanzen an, dann grooven auch bald die Riesen-Kaninchen mit

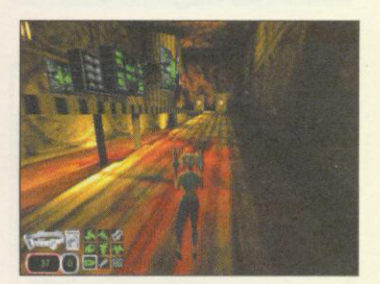
Mannsgroße Karnickel aus dem Weltraum haben sich auf der Erde niedergelassen und verwandeln die Menschen in willenlose Zombies. Eventuell wäre es diesen skurillen Besuchern aus dem All sogar gelungen, unbemerkt den gesamten Planeten in ihre Gewalt zu bringen, wenn sie nicht einen entscheidenden Fehler begangen hätten: Sie kidnappen eines Nachts die Schwester von Allison Huxter, einer Truck-Stop-Kellnerin und zeitweiligen Rodeo-Star. Das läßt sich die Blondine natürlich nicht gefallen und bricht auf, um diesen Space Bunnies den Marsch zu blasen und ihr Schwesterherz Jocelyn zu befreien.

Dem Spieler obliegt es nun, Allison durch die verschiedenen Areale des im Inneren eines Vulkans gelegenen Bunny-Komplexes zu dirigieren. Sowohl die Third-Person-Perspektive (mit frei justierbarem Blickwinkel) als auch die verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten der Heldin erinnern dabei an die Abenteuer-Spektakel einer gewissen Lara Croft. So hüpft, klettert und hangelt sich die Hauptdarstellerin durch die Level und betätigt Hebel, um merkwürdige Apperaturen in Gang zu setzen. Durch einen gezielten Sprung könnt Ihr obendrein Aufzüge oder Schaltplattformen aktivieren. Ferner beherrscht das Girl Dance-Moves (!). Ihre Widersacher werden durch diese rhythmischen Körperbewegungen so aus dem Konzept gebracht, daß sie nach kurzer Zeit sogar mittanzen – ein wirklich bizarres Schauspiel. Ferner gilt es in jedem Abschnitt bestimmte Aufgaben zu erledigen. Ihr benötigt beispielsweise sogenannte Zepter, um Euch letztendlich Zutritt zu dem geheimen Schlupfwinkel des Ober-Bösewichts Lotar zu verschaffen, der Jocelyn gefangen hält. Außerdem müßt Ihr in jedem Level zehn Karotten einsammeln, damit Ihr den Schauplatz via Teleporter wieder verlassen könnt. Ein Mutant hilft Euch mit seinen besonderen Fähigkeiten, diese Items zu ergattern. Dummerweise haben die Space Bunnies die Kreatur einer Gehirnwäsche unterzogen, so daß sie jeden Eindringling attackiert. Deshalb müßt Ihr erst eine CD finden und diese in die Jukebox einlegen, damit die Musik die Bestie besänftigt und Ihr mit ihrer Unterstützung rechnen könnt.

Um die ebenso großen wie häßlichen Kaninchen zu erledigen, stehen Euch lediglich zwei Alien-Wummen zur Verfügung. Diese können allerdings mit neun unterschiedlichen Arten von Munition versorgt werden. Hat man einen Bunny in den Hasen-Himmel geschickt, materialisiert sich kurze Zeit später ein neuer Kontrahent an dieser Stelle. Deshalb ist es ratsam, die Emitter zu zerstören, um zumindest in diesem Level den Nachschub an außerirdischen Nagern zu stoppen. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-Karte

Sci-Fi-Trash als Tomb-Raider-Clone


Zuerst sollte man sich immer einen Überblick über die Räumlichkeit verschaffen


Ein weiterer Rammler beißt gleich ins Gras

Name:	Space Bunnies Must Die!
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Jinx/Ripcord
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	zirka 100 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	nein

GEHT SO

Chris Peller

Eine Kellnerin, die in Tomb-Raider-Manier durch die Level wetzt und außerirdische Hasen mit Tanzschritten paralysieren kann – was für eine abgefahrene Idee! Auch sonst hat „Space Bunnies Must Die!" – abgesehen von dem grandios trashigen Titel – noch mehr bizarre Einfälle zu bieten. Die Grafik ist solide, wenn auch nicht spektakulär, die „umgangssprachlichen" Dialoge des Blondchens regen zum Schmunzeln an, und auch die Hintergrundmusik, die sich teilweise – wie das gesamte Spiel – am Charme der B-Movies der 50er Jahre orientiert, weiß zu gefallen. Somit besitzt das Game eigentlich die besten Voraussetzungen für ziemlich schrägen Spielspaß mit Kultfaktor. Leider werden diese guten Ansätze letztendlich durch eine viel zu hakelige Steuerung zunichte gemacht. Eine Möglichkeit, die Gegend näher untersuchen zu können, ohne gleich die gesamte Kameraperspektive zu verstellen, wäre außerdem wünschenswert gewesen. Schon allein aufgrund dieser Mängel kann Allison Lara nicht gefährlich werden.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
62%	-%

GRAFIK	76%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	52%

Glover

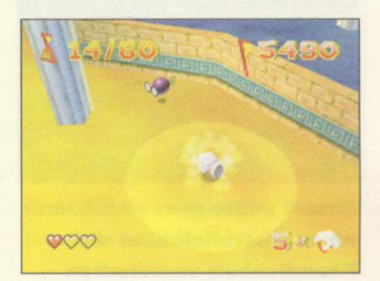
PC-Geschicklichkeitsspiele sind schon eine Seltenheit, aber einen Handschuh als Held gab's wirklich noch nie

Hasbro Interactive kommt langsam, aber gewaltig. Auf eine lange Phase der Brettspiel-Versoftung stürzt sich der amerikanische Spielzeugriese jetzt auch auf eine Reihe anderer Genres. Nach H.E.D.Z. und Centipede ist Glover der dritte große Weihnachtstitel, der lockeren Geschicklichkeitsspaß auf den PC bringen will. Ihr seid Glover, der magische Handschuh, mit dem Ihr Abenteuer in einer bunten 3D-Welt bestehen müßt. Einst gehörte der samtige Held zu einem guten Zauberer, dessen Königreich von einer finstren Macht übernommen wurde. Natürlich gilt es, diese auszumerzen und wieder das Gute in die Welt zu bringen, weshalb Ihr Euch auf die Suche nach sieben Kristallen machen müßt, die irgendwo in den weiten Landschaften verborgen sind.

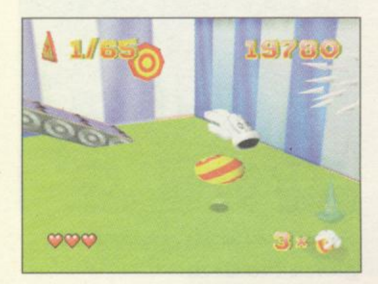
Euer außergewöhnliches Alter Ego beherrscht neben der Fortbewegung auf Fingerspitzen einige weitere Aktionen, die Ihr per Gamepad oder Tastatur auslöst. So kann Glover springen, Radschlagen oder sich zur Faust ballen und mit Karacho auf den Boden schlagen. Das dient zum einen der Betätigung von Bodenschaltern, durch die sich Türen öffnen oder mechanische Strukturen in Bewegung setzen, zum anderen könnt Ihr durch einen beherzten Schlag in Nähe eines Gegners diesen kurzfistig ausknocken oder vollkommen vernichten. Vielfältiger werden Eure Möglichkeiten, wenn Ihr den Ball aufnehmt, der in jeder der sieben Welten zu finden ist. Dieser ist eigentlich ein verzauberter Kristall, und um die schnöde Gummikugel wieder in die alte Form zu bringen, müßt Ihr sie heil durch mehrere Level bugsieren, an deren Ende ein dicker Endgegner wartet. Dabei könnt Ihr Dribbeln, Werfen, auf dem Ball übers Wasser tänzeln oder ihn gar in eine schwere Bowlingkugel oder eine handlichr Murmel verwandeln. Die böse Macht manifestiert sich in einer Armee tierischer bis skurriler Gegner. So wollen Euch knallig bunte Fische, Krebse, Vögel, Stiere oder Mumien am Weiterkommen hindern. Kommt Ihr dreimal mit den Monstern in Berührung oder fallt Ihr von einer Spielfeldkante ins Nichts, ist eines von fünf Leben verloren. Durch Aufsammeln einer bestimmten Anzahl Spielkarten bekommt Ihr allerdings nicht nur Punkte, sondern auch Extraleben oder zusätzliche Energie. Zudem lassen sich Zaubertränke finden, die Euch z.B. erstarken lassen, damit Ihr eine Mauer verschieben könnt. *sf*



Nicht die Bremer Stadtmusikanten, sondern einer Eurer Endgegner



Eure Waffe: Die blanke Faust



Beim Dribbeln solltet Ihr auf spitze Gegenstände achten



Ein Stärketrank verleiht ungeahnte Kräfte

Minimum: P133, 16 MB RAM
Empfohlen: P166, 32 MB RAM, 3D-Karte

Name	Glover
Genre	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller	Interactive Studios/Hasbro Interactive
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	-

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	-%

GRAFIK	76%
SOUND	69%
SPIELTIEFE	55%

GUT


Stephan Freundorfer

Verwöhnt sind wir PC-Benutzer mit Spielen dieser Sorte ja wirklich nicht. Gäbe es nicht Gex 3D, würde ich wohl noch häufiger die Playstation oder das Nintendo 64 für eine gepflegte Hüpfeinlage einschalten. Nun kommt Glover hinzu, zwar kein mächtiges Spiel, aber zumindest ein grünes Pflänzchen in der gewohnten PC-Geschicklichkeitswüste. Große Denkarbeit verlangen die eingestreuten Puzzles zwar nicht, aber sie sind für einen Titel dieser Sorte adäquat und sorgen immer wieder mal für kleine Überraschungen. Auch die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten mit dem Ball bzw. seinen Manifestationen als Bowlingkugel oder Murmel bringen Abwechslung ins Spiel. Ebenfalls das 3D-Drumherum ist ordentlich, wenn auch etwas dateilarm, in Szene gesetzt, Clippings oder unspielbare Kamerperspektiven finden sich kaum. Einzig die Endgegner gehen mir ziemlich auf den Wecker, wie man die nämlich überwindet, muß man leidvoll selbst erfahren, Anhaltspunkte dazu werden nicht gegeben.



Battlegrounds

Dank des eingebauten Editors konnten rührige Actionstrategiefans schon bald mit eigenen Leveln, Missionen und Deathmatchmaps zu Activisions Vorreiterspiel Battlezone aufwarten. Und wenn Dutzende solcher selbstgebauten Aufgaben im Internet herumschwirren, lohnt sich bald eine Kompilation. 90 verschiedene neue Herausforderungen können einzeln installiert werden – Ihr müßt also nicht Eure Festplatte mit x-beliebigen Levels vollmüllen, sondern habt freie Auswahl unter den im Menü beschriebenen Einzelmissionen. Einige davon glänzen durch geschmackvolle Grafik und wilde extraterrestrische Landschaften im Battlezone-Universum. Andere bleiben eher hausbacken und geben gerade einen passablen Hintergrund für Multiplayerspiele ab. Ob Snipereinsätze, Konvoieskortierung oder der komplette Aufbau einer Basis, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Da einige der Maps im Battlegroundpack durchaus erstklassig zu nennen sind, lohnt sich der Kauf für Battlezonefans allemal. Das Originalprodukt ist dabei zum Spielen notwendig, eine 3D(fx)-Karte sehr zu empfehlen. *fe*



Die geniale Action-Strategiemischung von Battlezone wird in den neuen Missionen sehr deutlich



Minimum:
P166, 16MB RAM



GUT

Auch wenn es sich hier um eine reine Levelsammlung ohne Kampagne handelt – der aktuelle Battlezone-Patch wird mitgeliefert – ist Battlegrounds eine lohnende Anschaffung für Fans des Spiels, zumal Battlezone auch nach einem Jahr immer noch den Standard für Actionstrategie darstellt.

Name	Battlegrounds
Genre	Levelsammlung
Hersteller	Ubisoft
Preis	20 Mark
Multiplayer	alle Optionen

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	88%

GRAFIK	88%
SOUND	89%
SPIELTIEFE	54%

Powers

Unreal auf

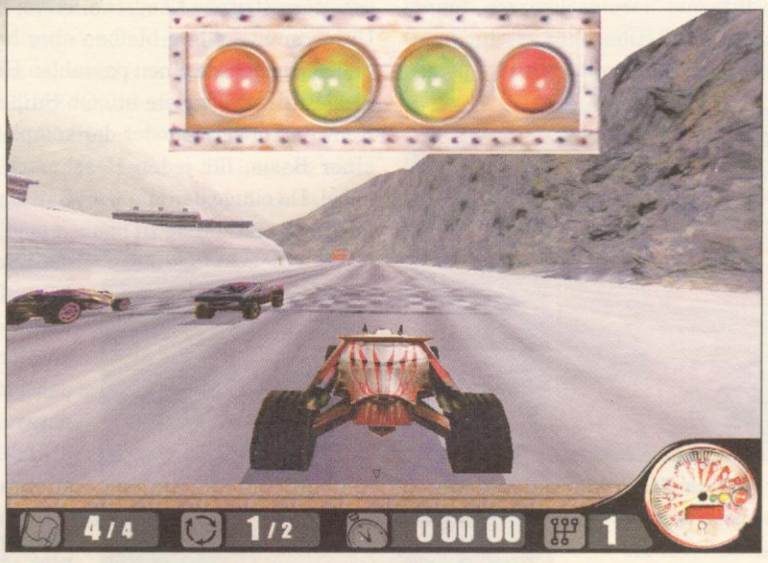
Rempeln, von der Piste drängen oder im Multiplayer den Gegner einfach abschießen – alles ist drin...



Die „Hellste" von allen: the „Hemp Girl" – doch leider militant veganisch

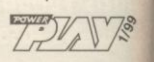


Max Alexovitch in voller Pracht. Dieses Face spricht Bände...



Auf die Plätze – fertig – rrrrrutsch. Die Strecke „Freezer" gehört zu den Schwierigeren, sieht aber toll aus!

Wieder einmal steht die Epoche nach dem Umwelt-Holocaust für den „Hintergrund" eines Spiels Pate. Abgehobene, irre Typen liefern sich erbitterte Kämpfe um Rang und Namen. Diesmal allerdings nicht per Pedes und schwer bewaffnet in irgendwelchen finsteren Katakomben, sondern am (meist) hellerlichten Tag in aller Öffentlichkeit. Aber dafür auf vier Rädern und jeder Menge PS! „Powerslide" heißt das erste Spektakel dieser Art von „RatBag" in Zusammenarbeit mit GT-Interactive. Und der Name „Powerslide" ist wörtlich zu nehmen, denn an Power fehlt es diesem Game ganz bestimmt nicht. Das gilt sowohl für das Spielgeschehen selbst, wie auch für die grafische Darstellung. Eine laut „RatBag" völlig neue Engine („The Difference Engine") sorgt für eine 3-D-Grafik, wie sie bei einem derartigen Spiel noch nie dagewesen ist! Unser Stefan nannte es ganz treffend „Unreal auf Rädern" – ein Urteil, welches ich nun 100%ig unterstützen kann! Allerdings (alle Ego-Shooter-Fans mögen es mir verzeihen) wage ich sogar zu behaupten, daß diese sensationelle Grafik in einigen Punkten selbst „Unreal" noch übertreffen dürfte. Aber erstmal zum Spiel selbst. Wie schon gesagt, müßt Ihr versuchen, Euch in der harten Gesellschaft von Rennfahrer-Chaoten einer total versauten und vergifteten Welt zu behaupten. Gar nicht einfach, denn Eure Gegner sind manchmal nicht nur geisteskrank, sondern bestehen auch teilweise nur noch aus „Ersatzteilen". Ob die Spender dieser Implantate immer Menschen waren, ist – schaut man sich die Gegner mal genau an – ganz und gar nicht sicher. Jedenfalls sind diese Typen jetzt völlig gedanken- und schmerzfrei – und genauso fahren sie. Solltet Ihr also Euer Hirn nicht soweit abschalten können, daß Ihr hinter dem Lenkrad zur skrupellosen Ramm-Maschine werdet, könntet Ihr arge Probleme bekommen. Typen wie „Mister X" in seinem gepanzerten Pick-Up oder „Fran Tick" (der Name sagt alles) mit ihrem Fighter-Buggy ist es nämlich völlig egal, ob ihnen jemand nach einem Ausrutscher quer im Weg steht. Im Multiplayer-Mode gibt's noch ein paar andere Methoden, mit denen man den einen oder anderen von der Piste befördern kann. Die Strecken selbst bieten nun wirklich alles, was das Herz begehrt. Fahrt doch mal in der Wüste, über alte Staudämme, durch Canyons, utopische Städte und verlassene Minenschächte oder direkt in der Arktis – es gibt



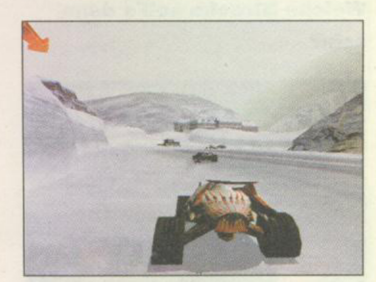
slide
Rädern



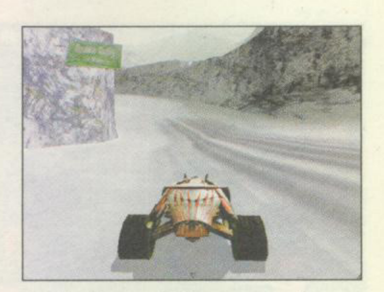
Gold gibt's in dieser Mine nicht mehr, dafür jede Menge fiese Kurven



Na hoffentlich kriegen wir diesen ganzen Sand wieder aus dem Vergaser



Kurz nach dem Start sind die Gegner noch in Reichweite...



... doch zwei Kurven später müssen wir feststellen,...



... wir hätten doch Winterreifen nehmen sollen

sogar eine Speedway-Bahn! Ihr könnt Euch durch Schlamm wälzen, versuchen, einem glibberigen grünen Schleim wieder zu entkommen und mit Supersprüngen eine Schlucht zu überwinden. Aber halt – die meisten dieser Strecken müßt Ihr Euch erst „verdienen", indem Ihr Eure Gegner besiegt. Das klingt einfacher, als es tatsächlich ist. Womit wir wieder beim Namen des Spiels sind. Power-"Slide" ist nicht übertrieben. Ich kann Euch nur raten: spielt mit der Tastatur! Ein Gamepad oder Joystick reagiert viel zu langsam und Ihr fliegt von der Piste. Die Kurven müssen definitiv per „Powerslide" genommen werden, wenn Ihr nicht nur am Auspuff Eurer Konkurrenten riechen wollt. Voll-Links, Voll-Rechts, Voll-Gas und Voll-Bremse – andere Steuerungs-Methoden führen nicht zum Ziel – naja nicht rechtzeitig jedenfalls. Auch neu in diesem Genre dürfte die Tatsache sein, daß Ihr überall hinfahren könnt – es gibt keine unsichtbare „Streckenbegrenzung", die Euch zwangsläufig den rechten Weg weist. Habt Ihr Euch verfahren, merkt Ihr das meist erst, wenn



Wenn diese Ampel umschaltet, ist der einzig sichere Platz der hinter den Autos



Findet Ihr hier ein Schild „City-Speed-Limit" und haltet Euch daran – selber schuld, es ist ein Rennen und kein Kaffe-Kränzchen!

Dieser grüne Schleim ist nicht nur glibberig, sondern auch recht ungesund...



Welche Strecke soll's denn sein?



Der Pickup ist stabil, aber nicht sehr wendig



Damen (Fahrer-)wahl...

Ihr schon ´ne Weile keinen Gegner mehr gesehen habt, oder Ihr schlichtweg vor einer Wand steht! Auch Abkürzungen können genommen werden – aber seid versichert – die Jungens bei RatBag haben schon dafür gesorgt, daß es nicht zu viele davon gibt... Absolut cool ist das Ganze natürlich auch im Multiplayer-Modus. Hier könnt Ihr nämlich zusätzlich zu den realen Spielern noch einige Computergegner hinzufügen (bis maximal 12 Fahrer insgesamt) – da geht die Post ab. Als Modi stehen hier „Fox and Hound" sowie „Single-Race" zur Verfügung. Im Single-Player-Modus gibt es noch eine virtuelle „Meisterschaft" auszutragen. Verbinden könnt Ihr die Rechner über IPX- und TCP/IP-Protokoll. Natürlich könnt Ihr auch via Modem Eure Kräfte messen. Für eine „Rennsaison" im Internet mit viel Action sorgt die mitgelieferte „HEAT"-Software. Die Spielcharaktere können zu den jeweiligen Autos individuell ausgesucht werden. Zu jedem Fahrer gibt's dann noch ein Foto und seine Biographie – die zu lesen sehr empfehlenswert ist, denn dann wißt Ihr wenigstens was da für „nette" Typen auf Euch zukommen. Wie für die Strecken gilt auch für die Fahrer und Autos: Ihr müßt erst ein wenig üben, um alles zu bekommen – Ihr beginnt mit nur vier von zehn Strecken und ebenfalls vier von sieben Autos. Zu jedem der Wagen gibt's dann noch mehrere mehr oder weniger durchgeknallte Charaktere.

Es werden nahezu alle Grafikkarten unterstützt, perfekt läuft Powerslide mit Voodoo2 oder TNT-Chip noch bei Auflösungen flüssig, bei denen andere Games auf der gleichen Maschine längst aufgeben. Auch an die Unterstützung der K-6-II-CPUs mit 3D-NOW!-Technik wurde gedacht. Schade ist nur, daß der Sound auf „normalen" Soundkarten etwas zu wünschen übrig läßt. „Enviromental Audio"- oder „A3D"-Karten bringen dagegen ein überragendes Klangerlebnis. Hier empfehle ich die SonicImpact S90 von Diamond oder die XLelerate A3D von Terratec. Also, schön üben und viel Spaß! *tz*

Minimum: P 166 MMX (K6-II-300), 32 MB RAM, 6 x CD, D3D-VGA
Empfohlen: P-II 233 (K6-II-350), 64 MB RAM, 12 x CD, 3Dfx-II

Name: ....Powerslide
Genre: ....Fun-Racer
Hersteller: GT-Interactive / RatBag
Schwierigkeit: einstellbar/normal
Preis: ....cirka 90 Mark
Spieler: 1-12
Steuerung: ...Lenkrad, Joystick, ...Tastatur, Maus
Besonderheiten: 3D-Environmenta ......l Audio, K6-II Unterstützung
Spiel: ....Deutsch
Anleitung: ....Deutsch
Multiplayer: ....IPX/TCP-IP, ...Modem 1:1, Internet

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	89%

GRAFIK	90%
SOUND	71%
SPIELTIEFE	15%

SUPER

Eigentlich genügt nur ein Wort zu Powerslide – WOW! Dieses Spiel setzt neue Maßstäbe in Sachen Grafik bei Autorenn-Spielen. Alle, die eine 3Dfx-II- oder 3D-Karte mit TNT-Grafikchip ihr Eigen nennen, erleben ein Grafik-Feuerwerk, das Seinesgleichen sucht! Selbst Unreal sieht bei 1024 x 768 dagegen blaß aus! Aber Vorsicht – wer eine wirklichkeitsgetreue Renn-Simulation erwartet, sollte trotzdem die Finger weglassen! Es ist ein reiner Fun-Racer allererster Güte – fernab von irgendwelcher Fahr-Physik und noch weiter entfernt von jeglichem Realismus. Wer nur zur Entspannung nach Feierabend viel Spaß will, ohne sich erst mit komplizierten Auto-Setups oder gar Fahrkursen beschäftigen zu müssen, für den ist Powerslide genau das richtige. Die CD-Soundtracks – ebenso abgefahren, wie das ganze Spiel – tun das übrige. Sogar für einen eingefleischten Simulations-Fan wie mich, ist Powerslide eine fesselnde Bereicherung und kann technisch gesehen ohne Zweifel als die neue Referenz dieses Genres gesehen werden!

Thomas Ziebarth

Tunguska

Am Tag seiner Hinrichtung befördert der Starkstrom den unschuldig zum Tode auf dem elektrischen Stuhl verurteilten Jack Riley nicht ins Jenseits, sondern in eine fremdartige Dimension, wo er sich inmitten einer Burg wiederfindet. Dort muß er gegen die Mächte der Finsternis kämpfen und Glaube, Liebe sowie Hoffnung wiedererlangen, um sein Schicksal zu verändern und zu verhindern, daß die Erde im Chaos versinkt. Der muskulöse Held joggt jetzt, vom Spieler gesteuert, durch diverse gerenderte Szenarios und prügelt sich mit den suspekten Gestalten, die sich ihm im Verlauf des Spiels in den Weg stellen. Erst wenn der Kontrahent K.O. am Boden liegt, verschwinden Energiebarrieren, die einen Durchgang blockieren oder können Schlüssel geborgen werden, mit denen Ihr dann die Türen zu verschlossenen Räumlichkeiten entriegelt.



Gleich kriegt der Typ eins auf die Nuß!

Zu Beginn könnt Ihr Euch nur mit Händen und Füßen Eurer Widersacher erwehren, im weiteren Spielverlauf findet Ihr aber auch Waffen wie einen Nuntschako, ein Schwert oder eine Axt. Bei tiefsinnigeren Interaktionen mit der Umgebung (z.B. beim Aufheben eines Gegenstandes oder dem Öffnen einer Tür) müßt Ihr dagegen ein sogenanntes Puzzle-Menü aufrufen, in dem Ihr dann mit Hilfe des Mauscursors die gewünschte Tätigkeit ausführen dürft. Neben der „Myst"-ischen Grafik sorgt dabei vor allem der unheilschwangere Soundtrack für düstere Atmosphäre. *cis*

Minimum: P166, 32 MB RAM, 8x CD
Empfohlen: P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CD



GEHT SO

Trotz seiner unheimlichen Stimmung kann mich das mit seichten Adventure-Elementen angereicherte Kampfspielchen nicht begeistern. Außerdem langweilt es auf Dauer, daß man selbst beim Öffnen einer unverschlossenen Tür immer wieder dieses obskure Puzzle-Menü aufrufen muß. Vielleicht hätten die Programmierer „Tunguska" lieber als reines Adventure oder Beat-em-Up konzipieren sollen.

Name: Tunguska: Legend Of Faith
Genre: ....Action-Adventure
Hersteller: .....Exortus/Project 2
Preis: ....cirka 90 Mark
Multiplayer: ....nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
63%	-%

GRAFIK	73%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	35%

Asteroids

Dank seiner großartigen Vektorgrafik und dem aufreibend streßigen Gameplay war Ataris Weltraumschlacht einer der beliebtesten Automaten der beginnenden Videospielära, was sich an der Unzahl der Versionen zeigt, die in knapp zwei Jahrzehnten für Konsolen, Heim- und Personalcomputer erschienen sind. Nun hat sich Activision der alten wie simplen Thematik angenommen und sie technologisch aufgebohrt, am eigentlichen Spielprinzip aber so gut wie nichts verändert. Ihr steuert einen von drei Raumschifftypen durch ein Asteroidenfeld und versucht durch Abräumen sämtlicher Gesteinsbrocken ins nächste Level zu kommen. Davon werden Euch eine ganze Menge geboten, auf fünf verschiedenen Screens zu je 15 Leveln dürft Ihr Eure Bordwaffe zum Glühen bringen. Neben gewöhnlichen Asteroiden, die bei Beschuß in kleinere Brocken zerfallen, wird Euer Schiff noch von einer Vielfalt weiterem todbringenden Zeugs wie Weltraumschrott, schnell wachsenden Kristallen oder Kometen bedroht. Außerdem tauchen manchmal Feindschiffe auf, die gezielte Schüsse abgeben. Um der chaotischen Lage Herr zu werden, dürft Ihr Power-Ups einsammeln, die Euer Schild wieder aufladen oder Euch hübsche Sonderwaffen verschaffen. Als Special ist im Spiel das Arcade-Original versteckt. *sf*

Asteroids anno 1998: Eine einzige Farborgie

Minimum: P90, 16 MB RAM, (3D-Karte empfohlen)



GUT

Glückwunsch! Activision hat die Seele des Klassikers, die absolut denkfreie, gemein schnelle Action sorgfältig erhalten und in ein ansprechendes Äußeres mit ausschließlich sinnvollen Neuerungen (Power-Ups, verschiedene Welten, Gegnervielfalt) gesteckt. Auch die Grafik könnte für dieses Spielprinzip nicht besser sein, nur die Soundeffekte gestalten sich etwas dürftig. Tiefgang oder große Überraschungen dürft Ihr natürlich nicht erwarten, dafür um so mehr sorglosen Ballerspaß.

Name ....Asteroids
Genre ....Action
Hersteller ....Activision
Preis ....ca. 70 Mark
Multiplayer ......gleichzeitig (2)

SPIELSPASS

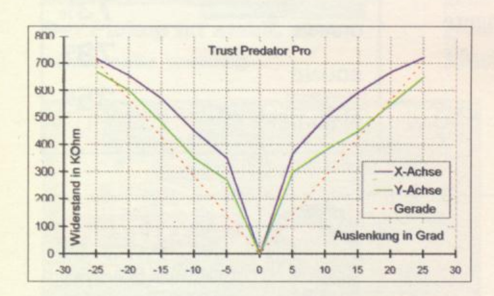
SOLO	MULTI
72%	73%

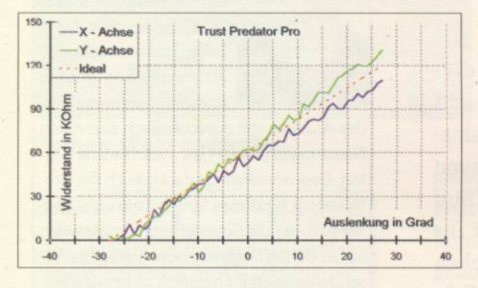
GRAFIK	70%
SOUND	42%
SPIELTIEFE	25%

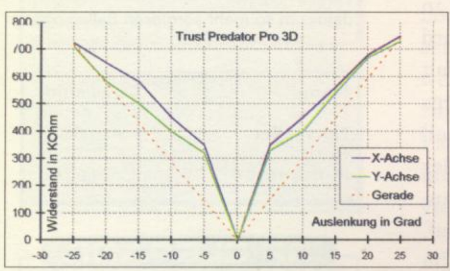
Joystick-

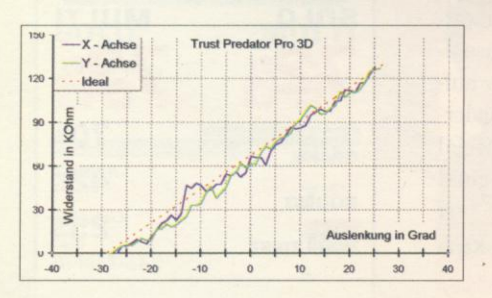
Vier neue Modelle

Kurz vor dem Weihnachtsgeschäft gibt Trust Vollgas und wirbelt neben einem Force Feedback Lenkrad (Test in diesem Heft) auch drei brandneue Joysticks auf den Markt. Guillemot schickte je einen Herausforderer.



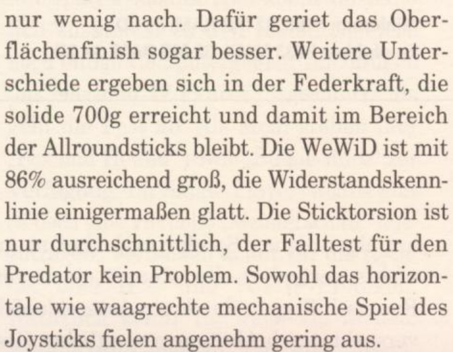






Mittelklasse

Der **Trust Predator Pro** verfügt über einen ergonomischen Griff, der sich gut für mittlere bis große Hände eignet. Die entsprechende Handablage ist gerade noch ausreichend groß geraten. Die vier Feuertasten besitzen einen deutlichen, knackigen Druckpunkt und lassen sich hervorragend schalten. Gleiches gilt für den auf der Griffspitze untergebrachten Coolie Hat (oben rechts). In Sachen Ergonomie steht der Predator Pro unserer Mittelklasse-Referenz Top Gun von Thrustmaster (siehe PowerPlay Hardware Special am Kiosk) nur wenig nach. Dafür geriet das Oberflächenfinish sogar besser. Weitere Unterschiede ergeben sich in der Federkraft, die solide 700g erreicht und damit im Bereich der Allroundsticks bleibt. Die WeWiD ist mit 86% ausreichend groß, die Widerstandskennlinie einigermaßen glatt. Die Sticktorsion ist nur durchschnittlich, der Falltest für den Predator kein Problem. Sowohl das horizontale wie waagrechte mechanische Spiel des Joysticks fielen angenehm gering aus.



Auch im Testspiel konnte der Predator Pro begeistern. Durch die ergonomische Bauform ist er gut für längere Spielesessions zu gebrauchen. Er ist ausreichend präzise und unterliegt nur im direkten Vergleich unserer Referenz. Dafür bietet er mit einem einschaltbaren Autofeuer ein kleines Feature mehr und ist aufgrund der geringeren Federkräfte eher ein Allrounder als der auf Flugsims spezialisierte Top Gun. Insgesamt also ein sehr solides Mittelklassemodell.

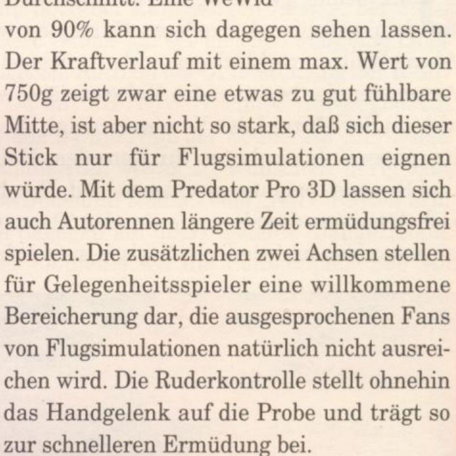
PP-WERTUNG

82%

Name: ....Trust Predator Pro
Preis: ....34,95 DM
Plus: ....Solider Universalstick
................Ergonomische Bauform
Minus: ....Leicht kantig wirkender
..........Druckknopf an der Daumenseite

Der **Predator Pro 3D** legt noch eins drauf. Dank gleichem Gehäuse und Griff wirkt er genauso stabil und ergonomisch wie der Predator Pro. Weitere Gemeinsamkeiten sind die vier identischen, sehr sauber schaltenden Feuertaster und der Coolie Hat. Zusätzlich besitzt er noch eine Schub- und Ruderkontrolle. Der Schubregler sitzt an der linken Vorderseite und läßt sich einigermaßen gut bedienen. Beim Dauereinsatz aber droht der linken Hand ein Krampf. Wer das Throttle einsetzen will, muß auf den Schubregler verzichten. Die Umschaltung erfolgt mit einem kleinen Schiebeschalter am Stick-Kopf.

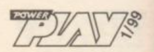
Der Joystick ist um seine Längsachse drehbar und führt so die Ruderkontrolle aus. Der Drehwinkel fiel ein bischen klein aus, was wohl der Torsionssteifigkeit zugute kam: Der Stick verwindet sich erst bei größerem Kraftaufwand. Die elektrischen Meßwerte und die Federkennlinie sind guter Durchschnitt. Eine WeWid von 90% kann sich dagegen sehen lassen. Der Kraftverlauf mit einem max. Wert von 750g zeigt zwar eine etwas zu gut fühlbare Mitte, ist aber nicht so stark, daß sich dieser Stick nur für Flugsimulationen eignen würde. Mit dem Predator Pro 3D lassen sich auch Autorennen längere Zeit ermüdungsfrei spielen. Die zusätzlichen zwei Achsen stellen für Gelegenheitsspieler eine willkommene Bereicherung dar, die ausgesprochenen Fans von Flugsimulationen natürlich nicht ausreichen wird. Die Ruderkontrolle stellt ohnehin das Handgelenk auf die Probe und trägt so zur schnelleren Ermüdung bei.



PP-WERTUNG

84%

Name: ....Trust Predator Pro 3D
Preis: ....39,95 DM
Plus: ....Gute Ergonomie
..................Sehr gute Ausstattung
Minus: ..Entweder Schub oder Coolie Hat
........Schubregler schlecht angeordnet



Quartett im Hardcore-Test

Im Vergleich zum Top Gun besitzt dieser Predator eine etwas schlechtere Ergonomie und Elektrik. Doch zweifellsohne ist der Predator Pro 3D ihm dicht auf den Fersen und die neue Nummer Zwei in der Mittelklasse und zieht dank besserer Steuerungsgenauigkeit knapp am Saitek X35F vorbei. In der Ausstattung überflügelt der Predator Pro die Konkurrenz sogar noch. Er ist damit einer der wenigen, fast idealen Allrounder.

Oberklasse

Dank seiner Programmierfähigkeiten spielt der **Predator Digital 3D** in der Oberklasse. Im Vergleich zu den kleineren Predatoren wird seine Richtungsauslenkung über eine Optoelektronik registriert. Dadurch sollen vor allem Alterungserscheinungen der Mechanik vermieden werden. Tatsächlich zeigt sich ein guter Verlauf der Widerstandkennlinie. Nur die WeWiD lag bei, für diese Joystickklasse, bescheidenen 85 Prozent.

Der Predator Digital 3D sieht bei Joystickgriff, Taster und Coolie Hat den Sidewindern sehr ähnlich. Deutliche Unterschiede zeigen sich in der Fertigungsqualität, denn alles wirkt beim Trust etwas klappriger. Auch der Hat ist an seiner Unterkante wesentlich scharfkantiger. Alles in allem aber Kleinigkeiten, die für die Spielpraxis nicht so wichtig sind. Ergonomie und Genauigkeit stimmen, wenn sie auch nicht überragende Werte aufwiesen.

Insgesamt warten acht Tasten, Coolie Hat, Schubsteuerung und eine Rudersteuerung auf den Spieler. Die Schubsteuerung wurde als Rad ausgeführt und läßt sich gut bedienen. Der drehbare Griff stellt die Rudersteuerung dar. Die bauartbedingte Belastung für die Handgelenke ist nichts für Viel-Flieger. Im Vergleich zum Klassenbesten, den F 22 von Thrustmaster, kann der Predator dem Champ in keiner Disziplin das Wasser reichen. Er überholt den Microsoft Precision Pro dank besserer Programmierbarkeit, unterliegt aber dem CH F 16 Fighter knapp wegen der klapprigen Mechanik. Der Predator Digital ist also ein guter Allrounder ohne wesentliche Vor- oder Nachteile.

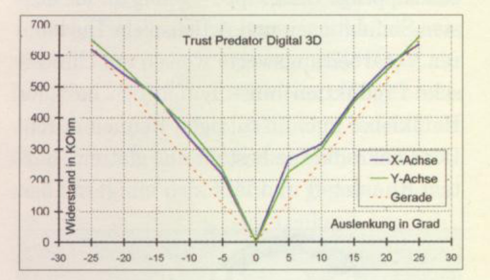
Der nächste Oberklässler kommt von **Guillemot**. Der **Jet Leader 3D** soll dem Rest der Welt zeigen, wo es langgeht. Dazu spendierte Guillemot dem Stick eine angenehme Oberfläche, acht programmierbare Feuerknöpfe, Autofeuer, einen 8-Wege-Coolie-Hat und einen Schubregler. Der Griff wurde allerdings nicht sonderlich ergonomisch geformt, besonders die mit Schaumstoff überzogene Handablage krümmt sich zu sehr nach innen und eignet sich deshalb nicht für normalgroße Hände.

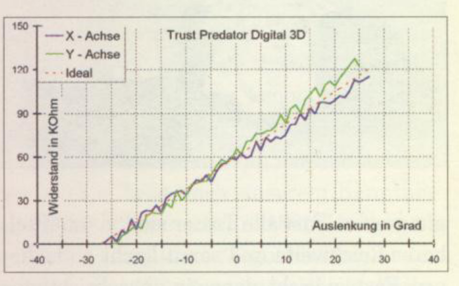
Alle Taster verfügen über ein sauberes Schaltverhalten, vermitteln aber einen billigen Eindruck. Die stark progressiv ansteigende Federkennlinie, die schon bei 600g ihr Maximum findet, kann nicht berauschen. Daß überhaupt so viel Kraft benötigt wird, hängt mit der Gummimanschette zusammen, die bei einer maximalen Auslenkung gepreßt wird. Subjektiv vermittelt der Jet Leader ein Spielgefühl, als ob sich in der Mittellage nichts tue, zu den Ränder hin aber geklotzt werden müsse. Die WeWiD ist mit 92% aber in Ordnung. Objektiv gesehen ist der Jet Leader durchaus eine Überlegung wert, denn im Praxistest gab er sich präzise und vielseitig. Die vorhandene Schubkontrolle läßt sich gut dosieren. Leider wirken die Tasten billig.

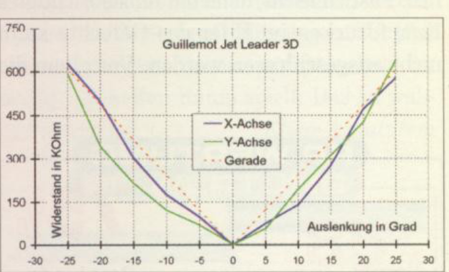
Klaus Achatz/rm

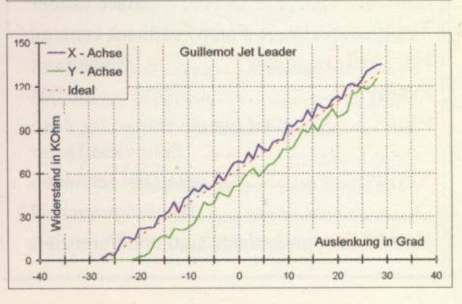
Hardware-Special

Übrigens, wer unsere bisherigen Tests von über 100 Joysticks, Lenkräder, Sondereingabegeräte und 3D-Beschleunigerkarten lesen will, findet jetzt am Kiosk unser Power Play Sonderheft Hardware. Darin werden auch alle Methoden unserer ausgefuchsten Hardwaretests en detail erläutert.









PP-WERTUNG 69%

Name: ....Trust Predator Digital 3D
Preis: ....69,95 DM
Plus: ....Gute Ausstattung
Minus: ....Klapprige Schalter



PP-WERTUNG 55%

Name: ....Trust Predator Digital 3D
Preis: ....79 DM
Plus: ....Gute Ausstattung
Minus: ....Billig wirkende Schalter
................Mangelhafte Ergonomie

Test: Force Feedback Lenkräder

Rechtzeitig zum Fest haben die Hersteller den Dreh raus: Guillemot und Trust präsentieren zwei sehr ähnliche Lenkräder mit Forcefeedback-Technik.

Der **Race Leader von Guillemot** steckt in einem wuchtigen, fast klobigen Gehäuse, das mit einem attraktiv gestylten Lenkrad das Auge wieder versöhnt. Das Chassis wurde sauber verarbeitet. Der Rennprofi findet auf ihm zwölf Tasten, ein Richtungskreuz und eine kippelige Gangwippe – genug für die meisten Simulationen und Actionspiele. Die inneren Verarbeitungswerte weisen auf chinesische Produktion hin – hoffentlich hält der Heißkleber auch in hitzigen Rennen durch! Der Lenkradkranz besteht aus glattem, hartem Kunststoff und läßt sich einigermaßen



gut greifen. Fast alle Taster sind in unmittelbarer Reichweite und somit leicht zu bedienen. Fast zu leicht, denn ein unbeabsichtigtes Knopfdrücken im Eifer des Gefechts kann nicht ausgeschlossen werden. Vor allem die zwei Taster auf den Lenkradspeichen sind dafür prädestiniert. Den Füßen bietet Guillemot zwei Pedale an, die in einer rutschsicheren Basis montiert sind. Sie verfügen zwar über einen ausreichend großen Verfahrweg, aber auch über viel zu geringe Rückstellkräfte. So wird ein präzises Dosieren von Bremse und Gas zur Übungssache.

Den Race Leader könnt Ihr schnell und ohne Komplikationen zusammensetzen und ins Rennen schicken. Zum Glück, denn die Bedienungsanleitung ist das Papier nicht wert, auf dem es gedruckt wurde. Den Kontakt zum PC nimmt das Lenkrad über die serielle Schnittstelle auf..

Die Force Feedback-Technologie ergibt wie gehabt einen durchwachsenen Fahreindruck – wer durch die Holzbrücken von Hometown rattert oder über den Randstreifen brettert, wird dies wunderbar realistisch im Lenkrad zu spüren bekommen. Dagegen fällt es mit dem Race Leader wesentlich schwerer, einen Rennwagen noch sicher im Grenzbereich über die Strecke zu treiben als mit einem normalen Lenkrad: Untersteuert das Auto, fällt die Lenkkraft auf Null, so daß der Fahrer unwillkürlich das Lenkrad verreißt (es fehlt ja plötzlich der Gegendruck) und den Wagen übersteuert. Die Folge sind zunächst wilde und mit etwas Übung immer noch dezente Schlenker, die der empfindliche Rennbolide unnötigerweise vollführt. Am schlechtesten gelingen dem Race Leader schnelle Rechts/Links-Wechsel. Hier können die Elektromotoren offensichtlich nicht mehr vernünftig Gegensteuern.

Fazit: Im Vergleich zu anderen Herstellern ein gutes Force Feedback Lenkrad zu einem akzeptablen Preis. Die konstruktionsbedingten Nachteile von Force Feedback kann es nicht negieren - das Feld einer ausgewachsenen Racingsimulation wird man mit ihm trotz des Namens wohl nie anführen können.

PP-WERTUNG

75%

Name: ....Race Leader
Typ: ....Force Feedback Lenkrad
Hersteller: ....Guillemont
Preis: ....269 DM
Plus: ....Simuliert gut ein startendes Auto
......................Sehr viele Taster
Minus: ....Ungenau bei schnellen
.....................Richtungswechsel
Manche Feedbackeffekte sind undifferenziert

Schon beim Auspacken des **Trust Race Master** fielen uns die zum Race Leader baugleichen Fußpedale auf. Lenkradkranz und Gehäuseform unterscheiden sich auf den ersten Blick, doch der Gehäuseboden wiederum hat eine identische Form. Neugierig geworden schauten wir den beiden Lenkräder mit Argusaugen unter die Motorhaube. Beim Trust-Modell wird dies durch den Einsatz von viel Heißkleber erschwert. Um das Gehäuse nicht zu beschädigen, benutzten wir eine sogenannte LWL-Optik, die erstaunliches ans Licht brachte: Wie beim Guillemont wird die Steuerplatine von ANKO Electronics hergestellt. Elektrischer und mechanischer Aufbau gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Kein Wunder, daß sich fast das gleiche Spielgefühl einstellt. Im Gegensatz zu Guillemont leistet Trust sich den Luxus einer ausführlichen und brauchbaren Installationsanleitung – so dürfte auch absoluten Laien die Inbetriebnahme des Lenkrades gelingen. Das verdient unser Lob. Aufbau und Anschluß des Lenkrades sind identisch zum Race Leader. Der offene Lenkradkranz besteht aus hartem, glattem Kunststoff und ähnelt eher dem Steuerhorn eines Flugzeuges. Im Lenkrad wurden sechs Tasten und ein Richtungskreuz integriert. Zusätzlich findet sich ein Schaltknüppel auf der rechten Seite der Gerätebasis. Alle Taster und das Richtungskreuz haben einen deutlichen, knackigen Druckpunkt. Ausgerechnet der Schaltknüppel verfügt über keinerlei Druckpunkte und hängt lieblos in seiner Führung. Im Vergleich zum Guillemont ist eine Fehlbedienung der Taster unwahrscheinlich, da sie weiter von der Hand entfernt sind.



Fazit: Auch dieses Lenkrad empfiehlt sich eher dem action-orientierten Spieler, der es mit der Realitätsnähe nicht so eng sieht – hauptsache das Fahrgefühl turnt an. Detailversessene Simulationsfreaks sind mit einem herkömmlichen Lenkrad besser bedient.

Klaus Achatz / rm

PP-WERTUNG

76%

Name: ....Race Master
Typ: ....Force Feedback Lenkrad
Hersteller: ....Trust
Preis: ....249 DM
Plus: ....Viele Taster mit Druckpunkt
..................Vorbildliche Anleitung
Minus: ....Ungenaue Steuerung
.......................bei Lastwechsel
.........Schaltknüppel ohne Druckpunkte



Rüttle mich, schüttle mich!

Der Begriff „Force Feedback" erhält eine ganz neue Dimension beim Rock´n Ride: Der heiße Stuhl vermittelt gerade in Rennspielen den „Popo-Faktor".

Die Begriffe „Sensation" und „Innovation" werden von Produzenten und PR-Leuten gerne in gefälligen Marketingphrasen verheizt. Beim Rock ´n Ride-Sitz der Firma Cyberspace handelt es sich aber tatsächlich um eine kleine Sensation und zugleich um das innovativste Hardware-Produkt, das mir seit Erfindung von „Force Feedback" unter die Finger (respektive Hintern) gekommen ist. Im Verbund mit Rüttel-Stick und Fußpedalen läßt sich erstmals am PC ein „Ganz Körper Simulator" aufbauen – und das zu erschwinglichen Preisen.

Bevor der Spielspaß beginnen kann, verlangt Anbieter Cyberspace aber, daß beim Zusammenbau etwas Schweiß fließt: Elf größere Bauteile, vom Stuhlfuß über die Pneumatikzylinder bis zum eigentlichen Sitz, müssen zusammengefügt, verdrahtet und mit Schläuchen versehen werden. Damit dies nicht zu sehr schlaucht, wird einiges Werkzeug vorausgesetzt. Sinnvoll wären Gabelschlüssel, Ratschen und Nüsse, Seitenschneider, Schraubendreher und ein Drehmomentschlüssel. Ein Handlanger zur Unterstützung wäre ebenfalls ratsam. Wenigstens hilft die beiliegende, sehr gut strukturierte und verständliche Bauanleitung. Für den Aufbau muß man trotzdem rund zwei Stunden rechnen.

Die Sitzgelegenheit dreht rund 50° um zwei Achsen – um die Körper-X-Achse des Spielers (links/rechts) und um die Schulter-Y-Achse (vor/zurück). Ein mitgelieferter Kleinkompressor sorgt für einen Betriebsdruck von etwa zwei Bar. Ein Druckluftschlauch verbindet ihn mit einer Ventilsteuereinheit, die den Druck an zwei doppelt wirkende Pneumatikzylinder weiterleitet. Doppelt wirkend bedeutet, daß der Zylinder sowohl beim Einfahren und Ausfahren durch Druckluft angetrieben wird. Diese Kraft wird nötig, da der futuristisch aussehende Stuhl nicht nur den Spieler, sondern auch noch Joystick und Monitor aufnimmt – ohne Eigengewicht des Stuhls können das leicht über 100 kg werden. Der Bildschirm wird übrigens per Zuggurt fixiert. Die Ansteuerung der Pneumatik ist sehr einfach gelöst. Der Gameport des PCs wird für die Stuhlelektronik durchgeschleift. Der Joystick selbst kann direkt am Sitz angeschlossen werden. Die Stickbewegungen steuern damit auch gleich die Stuhlbewegung. Durch diesen genialen Trick benötigt der Rock´n Ride keinerlei Treibersoftware und läuft prinzipiell mit jedem Spiel, solange ein Joystick zur Dateneingabe verwendet wird. Eine serielle Schnittstelle wird nur benötigt, wenn ein Spiel den Stuhl explizit unterstützt und feinere Bewegungsabläufe aus ihm herausholen will.



Der heiße Stuhl: Mit dem Rock´n Ride sitzt der PC-Pilot auf einem richtigen Schleudersitz...

Im Gegensatz zu den vibrierenden Force-Feedback-Geräten vermittelt der Rock ´n Ride ein sensationelles Fahr- oder Fluggefühl. Als Hubschrauberpilot (Commanche 3) hat mir persönlich diese Lösung am besten gefallen, denn die typischen Flugbewegungen bringt der „Schleudersitz" wunderbar rüber: Gebe ich Vollgas, kippt die Nase des Choppers nach vorne ab, was ich in jedem Knochen spüre. Diese schnellen, explosionsartigen Bewegungen harmonieren exzellent mit den typischen Flugbewegungen eines Helis. Wer andere Spiele mag, wird ebenfalls bedient. European Air War von Microprose zum Beispiel erhält durch den Stuhl unvergleichlich mehr Dynamik – wer die ME 109 in eine gewaltige Rechtskurve einlenkt, wird merken, daß der Kopf unweigerlich zur Seite kippt .

Trotz aller Begeisterung, die der Rock´n Ride beim Test hervorrief, traten aber auch einige Mängel zutage. So wurde das Testgerät in keiner Weise gegen etwaige Quetschungen von Körperteilen gesichert, da jegliche Verkleidungen fehlten. Auf unsere Nachfrage versicherte der Hersteller, den Sitz künftig mit einer oberen Abschlußblende auszuliefern. Ein Not-Aus-Schalter, der die Anlage drucklos setzt, existiert nicht. Auf Dauer schmerzhaft wird die fehlende Unterstützung der Lendenwirbelsäule. Auch Seiten- und Kopfhalt könnten für größere Personen ruhig besser sein. Ärgerlich: Ein dringend benötigtes Monitorverlängerungskabel wird nicht mitgeliefert. Wenigstens gibt es gegen Aufpreis Ablagen für Tastatur oder Lenkrad, um nicht immer nur mit dem Joystick lenken zu müssen. An eine Mausunterstützung wurde allerdings bei Cyberspace noch nicht gedacht. Der Monitorgröße sind enge Grenzen gesetzt – 15-Zöller oder die neuen, kompakten 17-Zoll-Modelle sind das höchste der Gefühle.

Doch genug gekrittelt, denn momentan bildet der Rock´n Ride nach unserem Kenntnisstand die beste und mit 1500 Mark auch noch eine bezahlbare Möglichkeiten, in den eigenen vier Wänden einen derart beeindruckenden Parforceritt hinzulegen. Die Illusion wird übrigens nahezu perfekt, sobald Ihr im abgedunkelten Raum spielt. Das ist wahres Powerplay!

Klaus Achatz / rm

PP-WERTUNG

85%

Name: .... Rock'n Ride Stuhl
Hersteller: .... Cyberspace GmbH
Preis: .... ca. 1500 DM
Plus: .... Force Feedback für den .... ganzen Körper
.... Ideal für fliegerische Simulation
Minus: .... Nimmt nur kleine Monitore auf
.... Auf Dauer unbequemer Sitz

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir seit kurzem wieder Charts. Wir zeigen Euch reelle Verkaufszahlen – und zwar von Karstadt/Hertie – und bekennen die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Enemy Infestation
2.	Heretic 2
3.	Railroad Tycoon 2
4.	Grim Fandango
5.	Global Domination
6.	Gangsters
7.	Thief (Beta)
8.	SiN
9.	Half-Life
10.	Abe's Exoddus

POWER PLAY

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Januar sind:

Friedhelm Stöter
Zur Mühle 2
26629 Großefehn

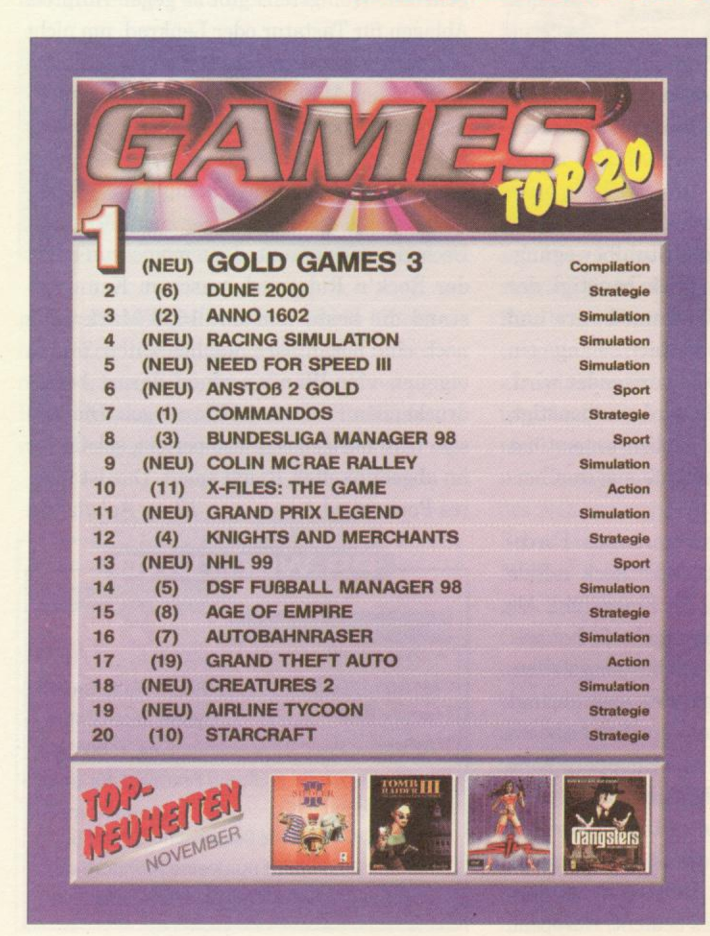
Walter Wölki
Frankfurterstr. 26
51065 Köln

Alexander Franz
Arbeitergasse 14
A-3250 Wieselburg

Andreas Bansch
Virchowstr. 60
47805 Krefeld

Anja Finkeldei
Vilbeler Landstr. 244
60388 Frankfurt/Main

Karstadt/Hertie



GAMES TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Genre
1	(NEU)	GOLD GAMES 3	Compilation
2	(6)	DUNE 2000	Strategie
3	(2)	ANNO 1602	Simulation
4	(NEU)	RACING SIMULATION	Simulation
5	(NEU)	NEED FOR SPEED III	Simulation
6	(NEU)	ANSTOß 2 GOLD	Sport
7	(1)	COMMANDOS	Strategie
8	(3)	BUNDESLIGA MANAGER 98	Sport
9	(NEU)	COLIN MC RAE RALLEY	Simulation
10	(11)	X-FILES: THE GAME	Action
11	(NEU)	GRAND PRIX LEGEND	Simulation
12	(4)	KNIGHTS AND MERCHANTS	Strategie
13	(NEU)	NHL 99	Sport
14	(5)	DSF FUßBALL MANAGER 98	Simulation
15	(8)	AGE OF EMPIRE	Strategie
16	(7)	AUTOBAHNRASER	Simulation
17	(19)	GRAND THEFT AUTO	Action
18	(NEU)	CREATURES 2	Simulation
19	(NEU)	AIRLINE TYCOON	Strategie
20	(10)	STARCRAFT	Strategie



LOW PRICE TOP 20

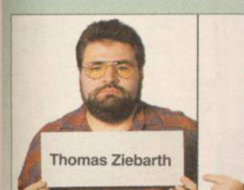
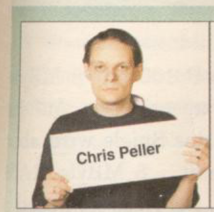
Platz	Vormonat	Titel	Genre
1	(NEU)	FRANKREICH 98	Sport
2	(NEU)	HOLIDAY ISLAND	Simulation
3	(NEU)	DIABLO	Action
4	(2)	TOMB RAIDER DIRECTOR'S CUT	Action
5	(3)	NEED IV SPEED 2	Action
6	(5)	HEXEN 2	Action
7	(6)	DIE SIEDLER	Simulation
8	(NEU)	OUTLAWS	Action
9	(7)	DIE FUGGER	Simulation
10	(NEU)	F1 RACING SIMULATION	Simulation
11	(NEU)	INCUBATION	Action
12	(NEU)	HERRSCHER DER MEERE	Strategie
13	(NEU)	DER INDUSTRIEGIGANT	Strategie
14	(NEU)	SHADOWS OF THE EMPIRE	Strategie
15	(10)	WET	Simulation
16	(8)	PHANTASMAGORIA 1	Action
17	(NEU)	DARK REIGN	Strategie
18	(14)	WARCRAFT 2	Strategie
19	(NEU)	STARWARS MONOPOLY	Strategie
20	(16)	MONKEY ISLAND SPECIAL (1+2)	Strategie

TOP-NEUHEITEN NOVEMBER

- DUNGEON KEEPER GOLD
- PANDEMONIUM 2
- REDLINE RACER
- SUB CULTURE

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Heroes of Might and Magic III,** weil es sich dabei um eines der zauberhaftesten und meist unterschätztesten Strategiespiele handelt	**Axis & Allies -** weil Colonel Effenberger gleich in der ersten Multiplayerrunde seine gesamte Pazifikflotte verlor. Ahoi Matrose!	**3D Ultra Pinball**, weil ich am PC nur dann flippern will, wenn es auch wirklich Spaß macht...	...war ich total von Enemy Infestation überrascht. Da schlüpfte ganz heimlich ein Supertaktikspiel aus dem Kokon (oder so).
 	**Speed Busters,** weil´s einfach heiß ist, auch mal mit Ami-Schlitten vergangener Tage Rennen zu fahren.	**Power Slide, weil:** Test lesen und Spiel kaufen!	**Tomb Raider III**, weil ich mir bei der ganzen Promotion doch wirklich mehr erwartet hätte...	...freue ich mich auf neue zivile Flugsims, damit die „Jagdgeschwader-Kollegen" wieder mal was zu lächeln haben (so ein militantes Volk!)
 	**Mankind,** weil ich dann endlich mit Colonel Effenberger und Nettelbeck unseren Eroberungsstreben nachgehen können. In den Weiten des Alls...	**mein Urlaub,** der mir hoffentlich die Gelegenheit gibt, ein paar alte Titel in Ruhe und ausgiebig zu spielen.	**Tomb Raider III**, denn langsam wird dieses Spiel mehr als langweilig. Innovation muß nicht sein, hier wäre es aber besser.	...muß ich feststellen, daß so ein Urlaub eine schöne Sache ist. Gerade wenn man den ersten Tag gleich im Verlag verbringt...
 	**Dark Project,** weil ich diesen Monat schon mal ein paar Juwelen eingesackt habe und extrem gespannt auf die kommenden Beutezüge bin	**Grim Fandango,** weil das Ding trotz der m.E. doofen Steuerung einfach ein klassisches Lucas-Adventure mit einer genial-abgedrehten Story ist	**Moto Racer 2,** weil ich mir ganz einfach so viel mehr von Delphines neuem Rennspiel erwartet hätte. Absolut unzeitgemäßer Durchschnitt	...weiß ich gar nicht, was Jammerliese Wöhler für Probleme hat. Bisher ist es ihm nie schwer gefallen, im Verlag Urlaub zu machen...
 	**Kingpin,** weil dieser Ego-Shooter eines der kommenden Genre-Highlights werden könnte. Die Grafik sieht schon jetzt rattenscharf aus.	**Heretic II,** weil es auch in der Third-Person-Perspektive einfach Spaß macht, Monster mit effektvoller Zauberei zu killen.	**Metro-Police**, weil bei dieser kruden Mischung die Programmierer hoch hinaus wollten, aber dabei leider tief gefallen sind.	...sehne ich Weihnachten herbei, damit ich Spiele wieder einmal ganz in Ruhe am heimischen PC geniessen kann.
 	**Machines,** denn diese Actionstrategie sieht völlig überzeugend aus und beinhaltet einen Riesenhaufen guter Ideen in solider Ausfürung.	**Global Domination -** auch wenn es einen gestandenen Strategen in den Wahnsinn treiben kann. Nur gut, daß ich auch ein paar Shooter-Erfahrungen habe.	**Axis & Allies**. Gearde darauf hatte ich mich schon so gefreut. Fehlende KI und träge Spielmechanik verderben leider den Spielspaß.	...bin ich glücklich, wenn ich gute, innovative Spiele testen darf und deprimiert über industriellen Fließbandschrott wie... Ihr wißt es.
 	**Mankind,** weil ich mit General Wöhler und Colonel Effenberger ein Imperium errichten werde, in dem die Sonne niemals untergeht!	Das ist diesen Monat eine schwere Wahl! Aber ich glaube **Gangsters -** weil ich so gern wie die Spinne im Netz sitze...	**Gangsters**, weil es bei mir zu Hause einfach nicht lief. Aber dann habe ich ihm die Pistole auf die Brust gesetzt! Und siehe da... Har har har!	...habe ich momentan Schnupfen. Aber nur auf dem linken Nasenloch - das ist vielleicht dämlich!

Power Post

Ralf Müller

Diesen Monat haben unsere Leser einige gute Tips auf Lager. Und so manche Anfrage von Euch können wir auch mit passenden Tips bedenken.

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben.
Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Wo bleibt die Incubation-Liga?

Als ich Euren Bericht über die Online-Ligen sah, war ich sehr interessiert, da ich selbst in so einer Liga spiele. Als ich dann aber entdecken mußte, daß von Euch hier nur Sport-Ligen berücksichtigt wurden, war ich doch etwas enttäuscht. Ich selber spiele nämlich in einer Incubation-Liga, die über 70 Mitglieder hat. Hier können wir online direkt per TCP/IP oder bei kleinem Geldbeutel per Play-by-Mail teilnehmen. Zweimal im Jahr tragen wir den Liga-Pokal aus. Außerdem veranstalten wir ein Brother-in-Arms-Turnier, an dem nur Clans (von denen es bis heute bereits vier Stück gibt) teilnehmen dürfen. Unsere Mitglieder haben mittlerweile eigene Multiplayer-Karten entworfen, die sich im Gegensatz zu den Bluebyte-Karten mit vier Mann viel besser spielen lassen. Ein Liga-Mitglied hat schon ein Tool zum besseren und komfortableren Zippen der Spielzugdateien entwickelt. Für Anfang 99 planen wir ein Ligatreffen. Incubation-Fans, die mit uns Kontakt aufnehmen wollen, schauen im Internet unter der Adresse **www.gameszone.werl.com/incubation/index.html** vorbei. Für den Mitgliederbereich müßt Ihr Euch erst noch anmelden bei **hellraiser@gameszone.werl.com** *Mirko Utke, Löhne*

Danke für den Hinweis. Der Autor hatte sich in unserem Liga-Report absichtlich auf das Thema Sport-Ligen beschränkt, sonst wäre der Artikel viel zu lang geworden. Aber durch Dich sind nun Incubation-Fans informiert.

Bitte, bringt mehr Cheats

Leider fällt Eure Cheat-Ecke immer viel zu klein aus. Ich kann natürlich verstehen, daß Ihr nicht nur Cheats abdrucken könnt. Deshalb suche ich gute Internetadressen, die sowas zur Verfügung stellen. Ich bin wirklich für jeden Tip dankbar.

Uwe Grell, per E-Mail

Nichts leichter als das. Du brauchst ab Jahresende nur unter ***www.powerplay.de*** *schauen. Auf unserer Homepage haben wir eine Tips & Tricks-Datenbank angelegt, die mittlerweile rund 1000 Lösungen und Cheats umfaßt. Falls Du dort mal nicht fündig wirst, kannst Du Dich auch an unsere Service-Hotline wenden. Die kostet zwar Telefongebühren (3,63 DM pro Minute), hat aber blitzschnell zu weiteren 1200 Spielen Tips auf Lager. Wähle einfach: (0190) 873 268 13. Du erreichst unsere Hotliner sieben Tage die Woche, jeweils von 11 bis 24 Uhr.*



Noch mehr Service: Wer Probleme mit PC-Hardware oder Netzwerkbetrieb hat, kann auch unsere Hardware-Hotline anrufen: (0190) 88 24 19 11. Täglich (auch am Wochenende) von 7 bis 24 Uhr für 3,63 DM/min.

Welche Anforderung?

Ich bin ein begeisterter Power Play-Leser und möchte besonders die Redakteure loben, weil sie bei jedem Spiel den korrekten Spielspaß vergeben. Davon abgesehen habe ich folgendes festgestellt: In Eurem Wertungskasten wird als Mindestanforderung für den PC z.B. beim Testbericht von „Star-Craft" ein P 100 mit 8 MByte RAM usw. ausgewiesen. Auf der Schachtel des Spiels wird aber ein P 60 mit 8 MByte RAM angegeben. Bei Need for Speed 3 wird als Mindestanforderung P 133, 16MByte RAM genannt. Ich habe mir das Spiel gekauft und besitze nur einen P 100 mit einer Diamond Monster 3D und das Spiel läuft trotzdem ohne Probleme. Wie kommt das? Wieso geben die Hersteller Mindestanforderungen an, die nicht stimmen?

Kai Bleekmann, Oberhausen

Tja Kai, das ist ein vielschichtiges Thema. Unsere Angaben beziehen sich darauf, ab

welchem PC unserer Meinung nach das Spiel sinnvoll läuft. Das kann natürlich von den Hersteller-Angaben abweichen, der ohnehin oft genug in Beta-Material, Pressemeldung und auf der Original-Verpackung unterschiedliche Angaben macht. Ok, einerseits ändert sich gerade in den letzten Wochen vor Fertigstellung einiges am Performance-Verhalten eines Spiels, und andererseits haben wir es mit komplexen Unternehmen zu tun, bei denen Entwickler, Promoter und Werber unter verschiedenen Dächern sitzen, oft sogar in eigenen Firmen. Darum verlassen wir uns bei solchen Angaben nicht blind auf die übermittelten Daten.

[illegible] wird in der Regel aber [illegible] mehrere lange Abende verschlingen.
fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX

Neu: Die Hersteller-Angaben zu den Hardware-Voraussetzungen und unsere PC-Empfehlung findet Ihr nun am Ende eines jeden Testberichtes. Das erhöht die Übersichtlichkeit und entrümpelt unseren neu gestalteten Testkasten.



Christianes Dropzone

Mordor

Erinnert sich noch jemand von Euch an Mordor, das Shareware-Spiel für Windows 3.1, bei dem man durch Dungeons streifen mußte und Ratten in Form eines Semikolons treffen? Jedenfalls gibt es jetzt eine Fortsetzung „Mordor 2" mit Open-GL Unterstützung, Tausenden von Gegenständen und Monstern. Falls Ihr es Euch mal angucken wollt, schaut einfach in **www.vbdesigns.com/mordor**. Momentan ist es zwar leider noch in der Beta-Phase, aber ich finde es jetzt schon so gut wie viele Vollpreisspiele. und auch der Langzeitspaß ist bei weitem höher!

Philipp Dobrigkeit, via Internet

Vielen Dank für diesen Tip!

Sanitarium

Wo kann ich hierzulande am besten das Spiel „Sanitarium" von ASC-Games erwerben? Ich konnte es noch in keinem Versandkatalog entdecken. Empfiehlt es sich nicht, bei Importspielen eine Bezugsadresse anzugeben? Ansonsten nützt dem Leser ein Test solcher Spiele herzlich wenig.

Rob Roy via Internet

*Viele Spiele können zum Beispiel unter **http://www.wial.de** bestellt werden. Unter „suchen" wird das gewünschte Spiel aufgerufen. Die englische Version von Sanitarium wurde für November 98 angekündigt und soll knapp 90 Mark kosten.*

Haß auf Indizierung

Wie ich sie hasse! Vereinigungen, die Spiele indizieren, nur um die Jugend zu schützen. Was denken die sich eigentlich dabei? Warum werden solche Spiele indiziert? Ganz einfach: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) will meiner Ansicht nach nur Aufsehen erregen. Denn: Welcher Jugendliche jenseits der 14 wird von Spielen, in denen man herumläuft und jemanden abschießt, beeinflußt, eben genau das zu tun? Wenn das so wäre, wären ganze Landstriche bereits entvölkert, denn besitzt jemand im Ort indizierte Spiele und einen CD-Brenner, hat spätestens nach einem Monat jeder Jugendliche ein Exemplar. Ergebnis: Die BPjS fördert mit ihrer Politik die illegale Verbreitung von Raubkopien. Ich selber bin erst 14 und habe fast alle 3D-Shooter, die es irgendwann auf dem Markt gab, gespielt. Ergo: Der Jugendschutz greift gar nicht und ist damit überflüssig.

Markus Elsesser, Augsburg

Wir haben schon immer befürchtet, daß die Jugendschutz-Praxis eher dazu führt, daß bequeme Erwachsene die indizierten Spiele nicht mehr kaufen können, während sich viele Jugendliche gerade darauf spezialisieren, diese gespielt zu haben. Es ist seit James Dean cooler, verbotene Dinge zu tun. Aber Bürokraten werden wohl nie verstehen, was sie eigentlich anrichten...

INSERENTENVERZEICHNIS

Beilagenhinweis:
1&1 Direkt Information



Dark Project – Der Meisterdieb

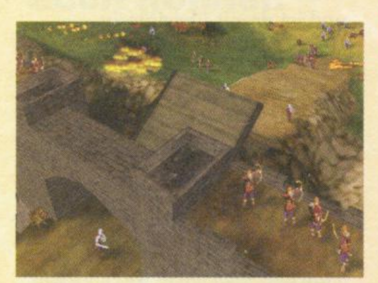
Den Namen wechselt er schneller als andere ihr Hemd, der Inhalt bleibt frisch wie eh und je. Nie war Stehlen wertvoller als heute – wir holen uns die Beute!





Test Drive 5

Auf den Straßen von Moskau bis München: Polizisten, Gegenverkehr und andere alltägliche Widrigkeiten. Punkte sammeln ohne Ende, aber nicht in Flensburg!



Return to Krondor

Bedrohliche Magie schlummert auf dem Grunde des Meeres – wer rettet Raymond Feists Fantasy-Welt Midkemia?



Myth 2

Ritter rüsten wieder gegen die Dunkelheit – der Optikleckerbissen unter den Echtzeitstrategien will uns erneut mit fein gefeilten Kampagnen betören.

Uprising 2

Auch der Erfinder der 3D-Actionstrategie möchte es nochmal wissen. Diesmal wollen uns Außerirdische heimleuchten, da hilft nur eins: Töten, töten, töten...

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „Quest for Glory V", „Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „Mankind", „LMK", „Asghan", „Turok II", „Drakan", „Heavy Gear II", Christkind, Urlaub, Gehaltserhöhung...



erscheint am **18. Januar**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Raven Software/Activision
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (1470)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark; Ausland: 90,- Mark; A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdruck hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

VERDAMMT HEISS...

O.D.T

"...dichtes Spielerlebnis...beeindruckende 3D-Grafik..."
PC Joker 11/98 82%

"Mehr Spieltiefe kann man sich gar nicht wünschen..."
Power Play 11/98 86%



Demo erhältlich unter www.odt-game.com



